DVD

PEŁNE WERSJE

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

GRAND AGES ROME – GOLD EDITION

KODY DO **WORLD OF TANKS**

NR 01/2016 (251) OD 15.12.2015 DO 11.01.2016 INDEX: 334561
CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION®

JUŻ GRALIŚMY

FAR CRY PRIMAL

TORMENT TIDES OF NUMENERA

XCOM 2

RECENZJE

STAR WARS BATTLEFRONT

FALLOUT 4

JUST CAUSE 3

RAINBOW SIX SIEGE

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

ZAPOWIEDZI

ELEX

QUANTUM BREAK

NA CO CZEKAMY

NADZIEJE 2016

CDA na FB

CO ZA NUMER!

Takich żniw dawno nie było! Co tytuł, to długo zapowiadany hit – z megarecenzją Fallouta 4 na czele. Bogactwo świetnych gier wylewa się z każdego działu, łącznie z publicystyką, w której przyglądamy się wszystkim najbardziej oczekiwanym produkcjom 2016 roku. Wiele byśmy dali, by nie był gorszy od obecnego! Ponownie mamy dla Was spory prezent – dzięki temu, że zmieściliśmy pełne wersje na jednej płycie DVD, mogliśmy dodać plakat (z jednej strony filmowy, z drugiej – z kalendarzem), nie podnosząc ceny. A że w redakcji panuje teraz wielka moda na Gwiezdne Wojny (o czym możecie się przekonać, czytając choćby recenzję Battlefronta), to nie mieliśmy wątpliwości, co chcemy na nim widzieć...

To co, do zobaczenia w kinie na „Przebudzeniu Mocy"?

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Maciek Kuc

SPIS TREŚCI

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI

Elex ... 012
Friday the 13th: The Game ... 014
Thimbleweed Park ... 015
Quantum Break ... 016
Need for Speed Edge ... 020
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 ... 021

JUŻ GRALIŚMY

Torment: Tides of Numenera ... 022
Far Cry Primal ... 024
Albion Online ... 027
XCOM 2 ... 028
Sketch Tales ... 030
Paladins ... 031
Deus Ex: Rozłam ludzkości ... 032

RECENZJE

Star Wars Battlefront ... 034
Fallout 4 ... 042
Just Cause 3 ... 048
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege ... 052
The Beginner's Guide ... 054
Rebel Galaxy ... 055
The Deed ... 055
Pathologic Classic HD ... 056
Hard West ... 058
Cibele ... 059
Coast Guard ... 059
The Fall of the Dungeon Guardians ... 060
Overlord: Fellowship of Evil ... 062
The Crew Wild Run ... 063
Football Manager 2016 ... 064
Beyond: Dwie dusze (PS4) ... 065
StarCraft II: Legacy of the Void ... 066
Sonic Lost World ... 070
Broforce ... 071
Mini Metro ... 071
Game of Thrones ... 072
The Binding of Isaac: Afterbirth ... 073
Snoopy's Grand Adventure ... 073

MOBILNE

Warhammer 40,000: Freeblade ... 074
Rayman Adventures ... 074
SPL-T ... 075
Star Wars: Galaxy of Heroes ... 075
Seashine ... 075
Tiny Rogue ... 075

PUBLICYSTYKA

Nadzieje na 2016 ... 076
Słaba sztuczna inteligencja ... 088
Przebłyski Mocy ... 090
Cmentarzysko Mocy ... 092
Felieton: 500 numerów temu.
Podróż sentymentalna ... 094
Felieton: Nie wierzcie w Ctrl + V ... 095
Felieton: Oranie roli ... 096
Retrogranie: Contra ... 097
Dałabym dychę: League of Legends ... 098
World of Wargaming ... 100
Wielcy branży: Brian Fargo ... 102
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 108

MEGATEST

Okno na gry – monitory dla gracza ... 112

TESTY

Notebook Lenovo Y700-15ISK ... 118
Notebook MSI GT72 6QE ... 118
Asus Radeon R9 380X Strix ... 119
Gigabyte GTX 970 Xtreme ... 119
Klawiatura mechaniczna
Cooler Master Quick Fire XTi ... 120
Mysz Razer Diamondback ... 120
Mysz SteelSeries
Rival 300 CS:GO Fade Edition ... 120
Kierownica Thrustmaster T150
Force Feedback ... 121

PORADNIK

Składanie komputera ... 122

INNE

Na Luzie ... 104
Action Redaction ... 124
Prenumerata ... 127
Zawartość DVD ... 128

MEGATEST

Czy monitory Full HD to już przeszłość? Czy warto zainwestować w ultrapanoramy? Nie wiesz? Przeczytaj!

POLECAMY

9kier: Moim absolutnie ulubionym tekstem z tego numeru jest połówka o grze, o której – gdyby nie CDA – prawdopodobnie byście nie usłyszeli. Coast Guard jest, a przynajmniej tak wynika z artykułu enkiego, grą złą jak skurczybyk, a wiadomo, że recenzje takich pisze się najlepiej. Widziałam zwiastun, czytałam wrażenia i nigdy tego nie odpalę, ale co się uśmiałam, to moje!

Smuggler: Poczytajcie koniecznie recenzję Pathologic Classic HD autorstwa Berlina. Dlaczego? Bo z paru różnych powodów po prostu jest świetna i lektury warta. Berlina się albo kocha, albo nienawidzi. Po tym tekście go zapewne znienawidzicie... PS: Choć naczelny ciągle się krzywi, żebym „nie polecał wszystkiego", i tak polecam Publicystykę. Całą!

enki: Brian Fargo to nazwisko, które pojawiało się w zasięgu mojego słuchu przez całą moją długoletnią karierę gracza. Ba, miałem nawet okazję go spotkać w czasach, gdy pracował nad Hunted: Kuźnią Demona. Dopiero tekst Papkina z cyklu Wielcy branży uświadomił mi, jak wiele mu dziś zawdzięczamy, niezależnie od gatunkowych preferencji.

INDEKS GIER

Albion Online ... 027
Battleborn ... 078
Beginner's Guide, The ... 054
Beyond: Dwie dusze (PS4) ... 065
Binding of Isaac, The: Afterbirth ... 073
Broforce ... 071
Cibele ... 059
Coast Guard ... 059
Contra ... 097
Crew Wild Run, The ... 063
Dark Souls III ... 077
Deed, The ... 055
Deus Ex: Rozłam ludzkości ... 032
Dishonored 2 ... 077
Divinity: Original Sin 2 ... 077
Division, The ... 081
Doom ... 078
Elex ... 012
Fall of the Dungeon Guardians, The ... 060
Fallout 4 ... 042
Far Cry Primal ... 024
Final Fantasy XV ... 079
Football Manager 2016 ... 064
For Honor ... 079
Friday the 13th: The Game ... 014
Game of Thrones ... 072
Gears of War 4 ... 078
Hard West ... 058
Hitman ... 084
Horizon Zero Dawn ... 077
Just Cause 3 ... 048
Kingdom Come: Deliverance ... 079
Last Guardian, The ... 081
League of Legends ... 098
Legend of Zelda, The ... 081
Lego Star Wars ... 091
Mafia III ... 085
Mass Effect: Andromeda ... 080
Mini Metro ... 071
Mirror's Edge Catalyst ... 079
Need for Speed Edge ... 020
Nier: Automata ... 085
Night in the Woods ... 087
No Man's Sky ... 086
Overlord: Fellowship of Evil ... 062
Overwatch ... 080
Paladins ... 031
Pathologic Classic HD ... 056
Persona 5 ... 087
Planet Coaster ... 085
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 ... 021
Pokkén Tournament ... 087
Quantum Break ... 016
Rayman Adventures ... 074
Rebel Galaxy ... 055
Seashine ... 075
Seven ... 078
Shadow Warrior 2 ... 084
Sketch Tales ... 030
Sniper: Ghost Warrior 3 ... 082
Snoopy's Grand Adventure ... 073
Sonic Lost World ... 070
South Park: The Fractured But Whole ... 080
SPL-T ... 075
Star Wars: 1313 ... 093
Star Wars Battlefront ... 034
Star Wars: Battlefront III ... 092
Star Wars: Darth Maul ... 093
Star Wars: Empire at War ... 091
Star Wars: Episode 1 – Racer ... 090
Star Wars: First Assault ... 092
Star Wars: Galaxy of Heroes ... 075
Star Wars: Imperial Commando ... 093
Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast ... 090
Star Wars: Knights of the Old Republic ... 091
Star Wars: Knights of the Old Republic III ... 093
Star Wars: Smuggler ... 093
Star Wars: The Old Republic ... 091
Star Wars: TIE Fighter ... 090
StarCraft II: Legacy of the Void ... 066
Street Fighter V ... 081
Thimbleweed Park ... 015
Tiny Rogue ... 075
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege ... 052
Torment: Tides of Numenera ... 022
Total War: Warhammer ... 086
Uncharted 4: Kres złodzieja ... 082
Unreal Tournament ... 082
Warhammer 40,000: Freeblade ... 074
Wiedźmin 3: Krew i wino ... 083
Witness, The ... 082
World of Warcraft: Legion ... 083
XCOM 2 ... 028

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 12.01.2016

WYDARZENIE NUMERU

THE GAME AWARDS 2015

Obserwuje czerwony dywan: **9kier**

W branży gier The Game Awards jest symbolicznym zamknięciem roku. Największe premiery albo już się wydarzyły, albo zostały przesunięte na 2016. Growe poletko zapada w coroczną drzemkę, z której zaczyna się budzić po kilku tygodniach, a rozkręca się na dobre pod koniec pierwszego kwartału.

W czasie ceremonii, która odbyła się 3 grudnia, rozdano 22 statuetki za osiągnięcia w branży gier. Szesnaście z nich zostało przyznanych przez jury i doradców – w skład tego gremium wchodzili przedstawiciele mediów z całego świata, z których ponad połowa była z USA – a pozostałe przez głosujących graczy. I choć wielu wyników można było się spodziewać, jak choćby nagród dla Dzikiego Gonu i Phantom Paina, niektóre były zaskakujące.

Kojima dostał szlaban

Patriotyzm nakazuje nam cieszyć się razem z CD Projektem i rzeczywiście jest z czego. Trzeci Wiedźmin zgarnął najważniejszą statuetkę – w kategorii gry roku – pokonując Bloodborne'a, nowego MGS-a, Fallouta 4 i (niemożliwe!) Mario Makera. Naturalnie okrzyknięto go też najlepszym erpegiem 2015, a jeśli doda się do tego, że CDP Red został studiem roku (w zeszłym to miano przypadło Nintendo), rzeczywiście ma się czym chwalić. Smutne jest to, że statuetek dla Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (w kontekście gatunku „action adventure" i ścieżki dźwiękowej) nie odebrał Hideo Kojima, który nie pracuje już wprawdzie w Konami, ale jest symbolicznym ojcem MGS-ów. Gospodarz imprezy – Geoff Keighley – zdradził, że Kojimę wciąż obowiązuje umowa z japońską firmą, a ta nie pozwoliła mu przyjechać na The Game Awards. Podwójne nagrody trafiły również do Rocket League, którego wybrano jako najlepszą grę niezależną i sportową, oraz Her Story – za narrację i aktorstwo Vivy Seifert.

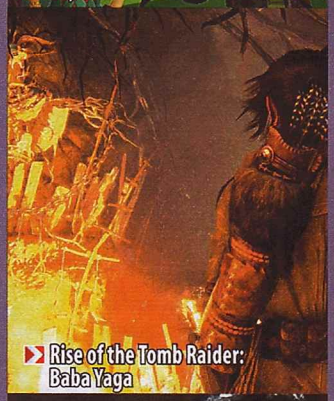
Takie choćby Ori and the Blind Forest jest świetnie zaprojektowaną, wciągającą platformówką z niesamowicie baśniową muzyką, ale mimo czterech nominacji zwyciężyła jedynie w kategorii kierunku artystycznego. Z drugiej strony innowacyjne i bardzo wysoko oceniane Undertale, które odbiło się szerokim echem, było pretendentem do trzech statuetek, w tym dla najlepszej gry niezależnej, a nie dostało żadnej. Interesujące jest to, że ludzi tak bardzo porwał space sim i najgorętszym tytułem 2016 roku jest według głosujących No Man's Sky, a nie np. Uncharted 4: Kres złodzieja. Co więcej, w kategorii „trending gamer", czyli de facto jutuber growy, zwyciężyła połowa duetu z Kinda Funny z niecałymi 150 tysiącami subskrybentów na YouTubie, a nie PewDiePie z ponad 40 milionami! Oprócz tego szkoda, że po ostatnich wyczynach Fakera (dziwaczna meta z Ryze'em, której nikt nie potrafi powtórzyć, plus tylko jeden przegrany mecz przez całe mistrzostwa LoL-a) to kennyS został uznany za najlepszego e-sportowego gracza. Zwłaszcza że otoczony w nominacjach przez CS-owców i dotowców Faker był w zestawieniu LoL-owym rodzynkiem.

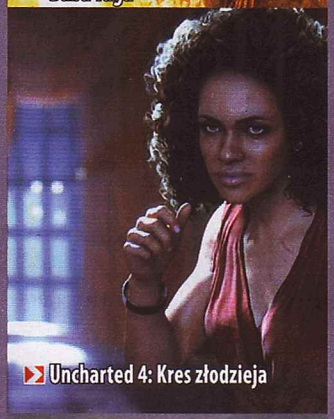
Batman bez Batmana

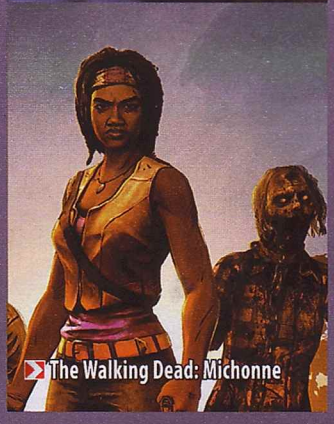
Przy okazji rozdania nagród nie zapowiedziano wprawdzie tym razem niczego naprawdę wielkiego, ale pojawiło się parę ciekawych świeżynek. Dzięki temu, że prawa do marki Psychonauts przeszły z Majesco do Double Fine, Tim Schafer nie tylko zapowiedział drugą część platformówki sprzed dekady, lecz także od razu ruszył z kampanią crowdfundingową. Tym razem, na poczet rozwiązania wiekowego już cliffhangera, zamierza wyciągnąć od graczy 3,3 miliona dolarów i mamy tylko nadzieję, że ta kwota wystarczy do zrobienia całej gry i do wypuszczenia jej w jednym kawałku. Drugim intrygującym tytułem jest telltale'owa wersja Batmana – podobnie jak przy zapowiedzi Game of Thrones nie pokazano ani fragmentu rozgrywki.

Na The Game Awards zaprezentowano też kilka mniejszych rzeczy. Był fragment Uncharted 4, w którym lekko ciemnoskóra Nadine Ross (mówiąca głosem Laury Bailey) na dzień dobry wykręca Drake'owi nadgarstek, uderza go w twarz i powala, po czym ściąga ze stopy szpilkę i boso wymierza mu solidnego kopniaka. Bethesda z kolei najwyraźniej próbuje desperacko pozyskać kolejnych graczy, bo wystarczy wypełnić formularz na stronie i grać w The Elder Scrolls Online, by mieć szansę na wygranie miliona dolarów. Nowe zwiastuny przypomniały graczom o trzyodcinkowym The Walking Dead: Michonne (które zadebiutuje w lutym), Star Citizenie, Far Cry'u Primal, Quantum Breaku (zapowiedzi dwóch ostatnich produkcji w numerze) i Where the Water Tastes Like Wine. Cała reszta to już naprawdę drobiazgi – jak DLC do Rise of the Tomb Raider, duży update do Halo 5 czy Rocket League na XBO – co jest najlepszym dowodem na to, że branża zasypia. Niech newsmani wypoczną, bo niebawem nowy rok, a wtedy, jak wynika z naszych nadziei na 2016, będzie się działo! |CDA|

Psychonauts 2


Rise of the Tomb Raider: Baba Yaga


Uncharted 4: Kres złodzieja


The Walking Dead: Michonne

NAGRODY JURY

Gra roku: Wiedźmin 3: Dziki Gon
Developer roku: CD Projekt Red
RPG: Wiedźmin 3: Dziki Gon
Gra niezależna: Rocket League
Gra sportowa/wyścigowa: Rocket League
Gra akcji/przygodowa: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Ścieżka dźwiękowa: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Gra rodzinna: Super Mario Maker
Bijatyka: Mortal Kombat X
Multiplayer: Splatoon
Gra mobilna/handheldowa: Lara Croft GO
Narracja: Her Story
Aktor/aktorka: Viva Seifert, Her Story
„Gra zaangażowana": Life is Strange
Ikona branży: Westwood Studios
Kierunek artystyczny: Ori and the Blind Forest

NAGRODY FANÓW

Najbardziej wyczekiwana gra 2016: No Man's Sky
Najpopularniejszy gracz: Greg Miller (Kinda Funny)
Najlepszy zespół e-sportowy: OpTic Gaming (Call of Duty)
Najlepszy gracz e-sportowy: Kenny „kennyS" Schrub (CS:GO)
E-sportowa gra roku: Counter-Strike: Global Offensive
Najlepsze dzieło fanowskie: Portal Stories: Mel

Vainglory Autumn Season 2015

BIZ Gdy to czytacie, powinno być już po europejskich finałach mistrzostw Vainglory. Jeśli nic się nie zmieniło, do Katowic pojechało osiem drużyn (niestety bez reprezentacji Polski), by walczyć o łącznie 150 tysięcy dolarów. Wygląda na to, że mobilny e-sport wkracza na scenę.

www.vainglorygame.com

Stało się niemożliwe!

PC W 2002 Gabe Newell zaprezentował działanie Steama na przykładzie stworzonego przez Relic RTS-a Impossible Creatures. Paradoksalnie gra nigdy nie wyszła na platformę Valve. Teraz firma postanowiła naprawić błąd i pojawiła się tam zremasterowana wersja starańkiego tytułu.

store.steampowered.com/app/324680

The Pillars of the Earth

PC PS4 XBO And iOS Na początku 2015 roku 9kier i Papkin wybrali się do Niemiec na Daedalic Days, podczas których ojcowie Deponii zapowiedzieli między innymi grę na podstawie prozy Kena Folletta. Jednak dopiero teraz wiadomo coś więcej. Saga The Pillars of the Earth, czyli historia z budową olbrzymiej katedry w tle, zostanie „opowiedziana na nowo" i przedstawiona w ręcznie rysowanej, lekko „brudnej" grafice. Z udostępnionych fragmentów rozgrywki wynika, że będzie to klasyczny point'n'click, a w grze prawdopodobnie pojawi się wybór kwestii dialogowych z czasowym limitem. Maleńkie skrawki gameplayu już teraz brzmią dobrze ze względu na przyjemną ścieżkę dźwiękową i niezły voice acting. Premiera w 2017, wraz z następną częścią książkowej sagi o opactwie Kingsbridge.

www.daedalic.de

Total War znów średniowieczny

PC Kilka dni przed premierą tego numeru CD-Action, 10 grudnia, najprawdopodobniej ukazał się dodatek do Total War: Attila. Age of Charlemagne przeniesie graczy we wczesne średniowiecze, wprowadzając nowe jednostki i mechanizmy, a także potężną kampanię rozpoczynającą się w drugiej połowie VIII wieku. Znajdziesz w niej 8 frakcji i 50 dzielnic do podbicia, a The Creative Assembly obiecuje setki godzin zabawy w erze Karola Wielkiego.

www.totalwar.com/attila

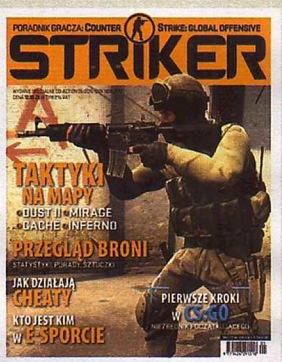
Masquerada: Songs and Shadows

PC Jest coś takiego w voice actingu i wyglądzie Maskarady, że fragmentu rozgrywki udostępnionego przez studio Witching Hour nie chce się wyłączać w połowie. Developerzy pragną zabrać graczy w świat inspirowany Wenecją oraz stylem graficznym Bastionu i francuskich komiksów. Masquerada będzie izometrycznym erpegiem z aktywną pauzą (podczas niej tytuł z nieustannej rozpierduchy zmienia się w coś, co bardzo pachnie Banner Sagą), w którym kluczem do rzucania zaklęć są rzadkie, kolorowe maski. Gra trafi na rynek na początku 2016 roku i ukaże się nie tylko na pecetach, ale również na niesprecyzowanych jeszcze konsolach.

www.witching-hour.net

Wieści z redakcji

Wydanie tylko o CS:GO!



CDA Striker – ta zadziorna nazwa kryje za sobą najnowszą pozycję w poradnikowej rodzinie CDA, czyli magazyn w całości poświęcony Counter-Strike: Global Offensive. Szukacie metod na zdominowanie de_dust2 czy de_inferno, dokładnego opisu wszystkich broni lub najciekawszych opowieści z e-sportowej sceny? Potrzebujecie rad dla początkujących? A może zastanawia was, jak wygląda CS:GO z perspektywy cheatera? Szukajcie Strikera w kioskach.

www.facebook.com/csgomag

Drugi numer Craftera

CDA Druga edycja magazynu poświęconego w całości Minecraftowi jest już w sprzedaży. W numerze znajdziecie m.in. poradnik dla początkujących, czyli taki, który możecie na przykład pokazać rodzicom, którzy chcieliby się dowiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi. Do tego znajdziecie też poradnik dotyczący shaderów, artykuł o modach przyspieszających budowanie i aż cztery plakaty. Podzielcie się opiniami, jak tylko przeczytacie!

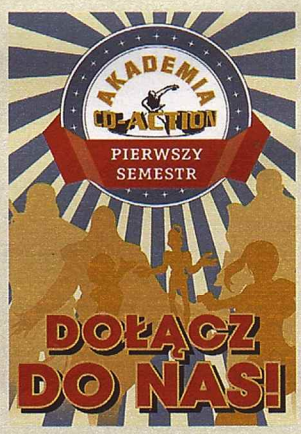
www.facebook.com/magazyncrafter

Magazyn League of Legends

CDA W poprzednim numerze CDA pojawiły się kody do LoL-a, ale to nie koniec smakołyków dla fanów Moby Riotu. Drugi numer Poradnika League of Legends, przygotowywanego przez ekipę redakcyjną, jest już w sprzedaży i jest dokładnie tym, czym chcieliśmy, by to wydanie specjalne było od samego początku. Znajdziecie tam taktyki profesjonalnych graczy, e-sportowe nowinki (w tym megarelację z finałów mistrzostw świata w Berlinie), wywiady z twórcami czy artykuły przybliżające tło fabularne. Koniecznie dajcie znać, co myślicie o drugim numerze!

www.facebook.com/lolmagazyn

Akademia CD-Action



CDA Rozpoczął się pierwszy semestr w Akademii CD-Action – miejscu, w którym redakcja dzieli się z czytelnikami swoją wiedzą i zachęca do wspólnego tworzenia. Jeśli przegapiłeś start, nie przejmuj się, bo zapisać można się w każdej chwili. Oczywiście im szybciej, tym lepiej, bo nowe, oceniane m.in. przez Papkina i Smga zadania i konkursy będą pojawiać się regularnie. Informacje na temat tego, o co w tym wszystkim chodzi i jak wejść w szeregi akademickiej braci, pod adresem poniżej.

www.akademia.cdaction.pl

Drugi sezon Gry o tron

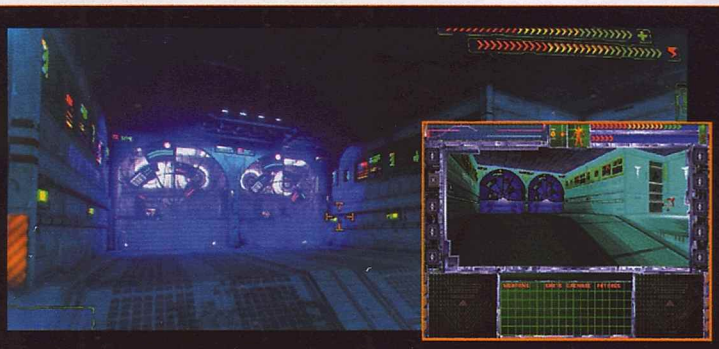
PC PS4 XBO And iOS Ledwie ograliśmy ostatni odcinek Game of Thrones, a szef Telltale Kevin Bruner już zapowiedział drugi sezon. Między wierszami czytamy, że w przypadku serii z Forresterami wybory będą jeszcze bardziej znaczące i mocno odbiją się na kolejnych częściach.

www.telltalegames.com

PES 2016 f2p

BIZ Konami zapowiedziało PES-a 2016 w wersji „entry level" na PS3 i PS4. W praktyce to bogate demo, w którym będzie można pograć siedmioma drużynami (jest m.in. Bayern) samotnie i w sieci, potrenować, a także wydać nieco prawdziwej gotówki na mikrotransakcje w trybie myClub.

www.pes.konami.com



Remake System Shocka

PC Oryginalny System Shock ukazał się w 1994 roku, a we wrześniu tego roku studio Night Dive podzieliło się ze światem jego podkręconą wersją. Następnie ta sama ekipa zdobyła prawa do marki od Star Insurance Company, które jeszcze wcześniej należały do Looking Glass, i zapowiedziała całkiem nową wersję System Shocka. Udostępniła też pierwsze screeny – obok możecie porównać starą i nadchodzącą odsłonę. W załodze Night Dive znajduje się między innymi Robert Waters, grafik koncepcyjny oryginału, a developerzy pozostają ponoć w kontakcie także z innymi twórcami pierwowzoru, dzięki czemu w nowej odsłonie nie zabraknie jego ducha. Tytuł wyjdzie również na konsole, ale nie wiadomo jakie.

www.nightdivestudios.com

Programuj z Minecraftem

BIZ Mojang we współpracy z Code.org udostępnił na tejże stronie proste, darmowe narzędzie, które ma na celu przystępną naukę podstaw programowania. Komendy są do wyboru w wielu językach, w tym polskim, ale jeśli nie znasz angielskiego, możesz mieć problem ze zrozumieniem poleceń, bo nie zostały przetłumaczone. Nauka, trwająca w założeniu godzinę, przebiega w lekkiej atmosferze Minecrafta – przykładowo pierwsze zadanie polega na tym, by doprowadzić klockowego bohatera przez zieloną łąkę do stojącej nieopodal owcy.

www.code.org/mc

Więcej DC Warner Bros.

BIZ Warner Bros. Games Montréal przeszło dwa lata temu dostarczyło graczom Batmana: Arkham Origins, któremu wielu zarzucało bycie tym gorszym Batmanem niemającym startu do gier Rocksteady, ale przynajmniej dało się w nim płynnie szybować po Gotham. Od tamtej pory jedyna randka studia z DC polegała na przygotowaniu dodatkowego, dotyczącego Batgirl rozdziału Arkham Knighta. Jednak kanadyjski zespół już lata temu poinformował, że chce się rozrosnąć z zaledwie czwórki do kilkuset pracowników i interesują go gry osadzone w świecie tych lepszych (zdaniem 9kier) superbohaterów. Wcale więc nie dziwi nas informacja, że w tej chwili zatrudnia do dwóch wysokobudżetowych gier osadzonych w uniwersum DC. Czyżby kolejny Nietoperz? Arkham Knight zamknął trylogię w wykonaniu Rocksteady, ale być może studio z Montrealu ma wciąż zielone światło Warner Bros. Biorąc jednak pod uwagę to, że już latem szukało ludzi do pracy nad nową marką, również grą akcji w otwartym świecie, jesteśmy przekonani, że przynajmniej jedna z tych dwóch nadchodzących produkcji uderzy w inne struny.

www.wbgamesmontreal.com

1

milion graczy zaopatrzył się w StarCrafta II: Legacy of the Void w czasie pierwszej doby po premierze. Gratulujemy Blizzardowi tak rewelacyjnego wyniku! Dla przypomnienia: poprzednie rozszerzenie, Heart of the Swarm, osiągnęło podobny wynik – 1,1 miliona sprzedanych egzemplarzy – w 48 godzin.

eu.battle.net

Platynowe żółwie ninja

BIZ Z listy australijskiej komisji kwalifikacyjnej wynika, że Platinum Games pracuje nad kolejną grą na licencji – tym razem padło na „Żółwie ninja". Znamy niestety jedynie samą metryczkę, bo brakuje choćby lakonicznego opisu. Nowa produkcja ojców Bayonetty czy The Legend of Korra ma nosić tytuł Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan. Będzie wieloplatformowa i zostanie wydana przez Activision. Ze względu na umiarkowaną przemoc oraz jakiś rodzaj interakcji online (zapewne multiplayer, a ściślej co-op, ale tylko zgadujemy) tytuł został przypisany do kategorii „M", a więc od 15 roku życia.

www.classification.gov.au

Screen numeru

Nazwisko następcy Sheparda?

PC PS4 XBO Trzeba było sokolego oka pokroju Garrusa, żeby wypatrzyć to, co wypatrzyli fani Mass Effecta w ostatnim zwiastunie Andromedy. W ujęciu z kokpitu po lewej stronie widać mikroskopijny nieśmiertelnik, na którym widnieje napis „RYDER" (lub „RIDER"). Jedną z ciekawszych teorii wydaje się ta, że Ryder to nazwisko nowego bohatera, zwłaszcza że w tle zwiastuna słychać „Ghost Riders in the Sky" Johnny'ego Casha. Shepard był odniesieniem do Alana Sheparda, pierwszego Amerykanina w kosmosie. Analogicznie nowe nazwisko może wiązać się z Sally Ride, która była pierwszą Amerykanką w przestrzeni. Tak czy siak, po prawej stronie kokpitu widać również zdjęcie, które najprawdopodobniej przedstawia człowieka obejmującego dwójkę dzieci.

www.masseffect.com

Codemasters na dobrej drodze

BIZ Codemasters uznało, że nie sprawdziło się ani w karciance Battle Decks, ani w hack'n'slashu Overlord: Fellowship of Evil (recenzja CormaCa w tym numerze). W związku z tym zamknęło swoje studio na Malcie, odpowiedzialne za BD, i postanowiło skupić się wyłącznie na tworzeniu ścigałek.

www.codemasters.com

Life is Strange 2?

BIZ Developer Alain Damasio prawdopodobnie wygadał się w wywiadzie na temat „dwójki". Zdanie „będę uczestniczył w pracach nad Life is Strange 2" wyleciało ze strony, bo twórca miał ponoć na myśli „gdyby miał powstać sequel...". Gracze i tak wiedzą swoje.

www.alchimy.info

Dr. Langeskov...

PC Pełnopłatne The Stanley Parable to zasługa Daveya Wredena i Williama Pugh. Studio tego drugiego, Crows Crows Crows, wypuściło debiutancką króciutką grę Dr. Langeskov, The Tiger And The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist. Możecie ją ograć za darmo na Steamie.

store.steampowered.com/app/409160

Będzie Half-Life 3?

BIZ Wskutek błędu Valve wyciekła lista gier mających zadebiutować na Steamie. Są tam pewniaki, jak Rise of the Tomb Raider czy Dark Souls 3, ale niektóre tytuły zaskakują. Bombą jest Half-Life 3 – informacja o kontynuacji serii FPS-ów była ponoć aktualizowana miesiąc temu! Jest nadzieja!

skroc.pl/hl3

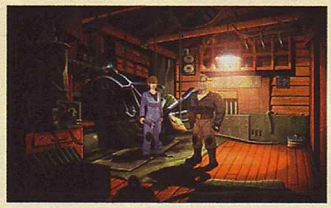
PSX 2015

BIZ W weekend 5-6 grudnia odbyła się druga edycja PlayStation Experience. Pokazano trochę gameplayów zapowiedzianych wcześniej gier (choćby nowego Final Fantasy VII, na którego czeka pół redakcji) i naturalnie okazało się, że sporo innych, znanych już tytułów wyjdzie również na PS4. Na szczęście na imprezie dało się znaleźć także prawdziwe smakołyki.

Paragon

PC PS4 Nowa gra Epic Games była dotychczas tajemnicza i choć obstawialiśmy jakiegoś moboshootera, nawet gatunku mogliśmy się jedynie domyślać. Teraz wiadomo, że twórcy podążyli śladami Hi-Rez i Paragon będzie, podobnie jak Smite, klasyczną Mobą z trzema liniami, dziesiątką graczy i widokiem zza pleców. Ekipa Epic zainspirowała się zresztą również ich drugą grą, Paladins (wrażenia z bety w numerze), przez co gracz będzie zdobywał karty personalizujące umiejętności. Paragon osadzony jest w konwencji SF i mimo feerii wybuchów i latających egzoszkieletów wydaje się – przynajmniej tak wynika z udostępnionego fragmentu rozgrywki – raczej powolna. Premiera na początku 2016.

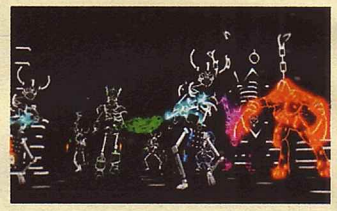
www.epicgames.com/paragon



Full Throttle Remastered

PS4 PSV Grim Fandango Remastered zrobił furorę, a nowa wersja Day of the Tentacle jest w drodze – Double Fine nie próżnuje. Teraz – kiedy oprócz Headlandera i Psychonauts („jedynki" w wersji VR na PS4 oraz pełnoprawnej „dwójki") nad niczym więcej nie pracuje – zapowiedziało świeżutką, ręcznie wymalowaną odsłonę Full Throttle, mającą dopełnić trylogię klasyków LucasArts. Standardowo należy się spodziewać podkręconej oprawy audiowizualnej, a także paru smaczków w rodzaju choćby komentarzy developerów.

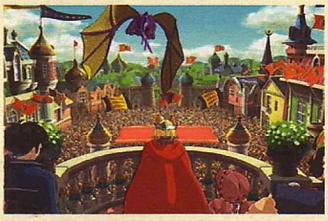
www.doublefine.com



Brutal

PS4 Rogueliki, jak sama nazwa wskazuje, pochodzą od stareńkiego Rogue'a i na różne sposoby czerpią z niego lub próbują się od niego odróżnić. Brutal stoi gdzieś pośrodku. Będzie trójwymiarowym dungeon crawlerem z miksturami, zaklęciami, poziomami i craftingiem, a generowany proceduralnie świat złożony będzie ze znaków z tablicy ASCII, co wygląda świetnie. Celem będzie pokonanie 26 pięter lochów i zabranie korony jego strażnikowi (solo lub w lokalnym co-opie) – nie wiadomo jedynie, czy walczyć będziesz w czasie rzeczywistym, czy w turach. Będzie za to edytor. Premiera tytułu Stormcloud na początku 2016.

www.brutal-game.com



Ni no Kuni II

PS4 Bandai Namco zapowiedział drugą część baśniowego erpega studia Level-5 pierwszym zwiastunem. W fabule Ni no Kuni II: Revenant Kingdom pojawią się król Evan Pettiwhisker Tildrum, próbujący odzyskać tron, oraz Roland – wspierający go przybysz z innego świata. Nie wiadomo, czy studio Ghibli zajmie się cutscenkami, ale muzykę ponownie robi Joe Hisaishi. Choćby przybliżonej premiery brak.

www.bandainamcoent.com

Półpolski Bound

PS4 Polskie Plastic Studios (znane z Datury) i Sony Santa Monica pracują nad grą, którą już teraz trudno przypisać do gatunku, a po premierze może być tylko gorzej. Teoretycznie Bound będzie dojrzałą, skupioną na narracji trójwymiarową platformówką z baletnicą w roli głównej. W praktyce ma być również skierowana do graczy, którzy – jak nasi przeciekowcy – lubią rozwiązywać zagadki grupowo. Kiedy premiera tego eksperymentalnego tytułu, nie wiadomo.

blog.eu.playstation.com

Hob

PC PS4 O Hobie pisaliśmy wcześniej, ale dopiero teraz wiemy, czym będzie nowa produkcja Runic Games. Wbrew opisowi na stronie nie nazwalibyśmy jej przygodówką – to raczej połączenie gry logicznej i platformówki. Wcielisz się w postać, która dość szybko straci rękę i dostanie metalową. Będziesz mógł zmieniać ją choćby w hak czy tarczę, a zagadki wymuszą wpływanie na świat i pozwolą odwiedzić wcześniej niedostępne części mapy.

www.hobgame.com

Valkyria: Azure Revolution

BIZ Dwie wiadomości dla fanów cyklu Valkyria Chronicles. Pierwsza jest taka, że powstaje zremasterowana wersja pierwszej części z 2008 roku, przygotowywana z myślą o PS4, i ukaże się już w lutym. Druga – że w produkcji jest całkiem nowa odsłona. Azure Revolution będzie spin-offem tej taktycznej serii erpegów i zadebiutuje w Japonii jesienią następnego roku (na razie nie potwierdzono europejskiej premiery). Tworzy go studio odpowiedzialne za trzecią część serii i wygląda na to, że zamierza poeksperymentować z mechaniką – w nowej odsłonie pojawi się choćby trochę walki w czasie rzeczywistym.

www.sega.com

Od Trine'a do Shadwena

PC Frozenbyte robi przepiękne gry! (Czy raczej zrobił trzy piękne części jednej serii, Trine'a). Dziwi nas więc fakt, że zwiastun nowej produkcji studia jest jednym z najbrzydszych, jakie widzieliśmy od dawna. W teorii rozgrywka w skradance Shadwen prezentuje się ciekawie – czas płynie, gdy bohaterka się rusza, da się go też cofać, a rozgrywka polegać będzie w dużej części na zabawie fizyką obiektów. W praktyce w udostępnionych fragmentach wygląda to wszystko bardzo topornie i nie wiemy, jak wiele da się poprawić do przyszłorocznej premiery.

www.frozenbyte.com

Dodatkowe ko$zty

Bankrutuje przez skórki w LoL-u: **9kier**

Mikrotransakcje wdzierały się do branży gier stopniowo, ale konsekwentnie. Choć wielu developerów wiedziało, jak z nich korzystać tak, by nie zniechęcić graczy, te najbardziej inwazyjne okryły dodatkowe opłaty złą sławą. Spory o mikrotransakcje wywołują masę emocji i nie inaczej było w ciągu ostatnich czterech tygodni.

Co zabija Killing Floor 2?

PC PS4 Killing Floor 2 od kwietnia siedzi we wczesnym dostępie, ale dopiero teraz Tripwire Interactive postanowiło dodać do swojego kooperacyjnego zombishootera mikrotransakcje. Działać ma to w ten sposób, że w tzw. Trading Floor gracze będą mogli zakupić skórki czy inne niewpływające mechanicznie na rozgrywkę elementy, np. płacąc za otwarcie specjalnej skrzyni pieniędzmi ze steamowego portfela. (Mniej rzadkie przedmioty da się również wydropić). I choć developerzy poinformowali, że opłaty dotyczyć będą tylko spraw kosmetycznych, kluczowym sformułowaniem jest tutaj „at launch", czyli w czasie premiery. Później może być różnie, zwłaszcza że FAQ mówi wprost, iż w przyszłości do gry być może trafi płatna broń z odmienną mechaniką. Plus jest taki, że te specjalne gnaty będą dostępne dla każdego na serwerze, jeśli tylko kupi je przynajmniej jedna osoba. Minusem jest to, że spory o monetyzację gry – która miejscami przypomina kontrowersyjne sejfy z PayDaya 2 – zaczęły się, jeszcze zanim gra została wydana, a przecież nie jest nawet free-to-playem.

www.killingfloor2.com

Mikroopłaty wjechały do Forzy

X360 XBO Microsoft zrobił graczom powtórkę z rozrywki i po raz kolejny przemycił do Forzy mikrotransakcje. Niemal dokładnie rok temu cichcem pojawiły się w stworzonej przez Playground Games Forzy Horizon 2, a teraz równie dyskretnie trafiły do Forzy Motorsport 6. Zostały zaanonsowane w publikowanym regularnie podsumowaniu na stronie i – jako że powiadomienie o niesławnych tokenach zajmuje zaledwie jeden mały akapit – przygniecione innymi bieżącymi informacjami. Za prawdziwe pieniądze da się kupić choćby samochody czy pakiety modyfikacji, ale jeśli samo istnienie mikrotransakcji sprawia, że zgrzytasz zębami, możesz w ogóle wyłączyć wyświetlanie tej opcji.

www.forzamotorsport.net

Mistrzostwa Halo bogatsze

BIZ Finały Halo World Championship w marcu. Microsoft wyłożył milion dolarów dla zwycięzców, a pula ta będzie rosła, gdy gracze będą korzystać z mikrotransakcji w Halo 5: Guardians. Mikropłatności wygenerowały 500 tysięcy dolarów do 5 listopada, 700 tysięcy do 17 listopada, a 4 grudnia okazało się, że podbiły pulę o milion dolarów – a kwota dalej rośnie! Przypomina to rozwiązanie Valve, które finansuje finały Doty 2 sprzedażą specjalnych kompendiów. Wprawdzie raczej nie ma szans, by na mistrzostwa Halo zebrało się spektakularne 18 milionów, ale do marca stawka może jeszcze bardzo wzrosnąć. Warto pamiętać, że tylko pewna część kwoty, którą fan strzelanki 343 Industries wyda na tzw. rekwizycję, zasila pulę.

www.halowaypoint.com

Pokémony w pudełku

3DS Pokémon Rumble World ukaże się w pudełku już 22 stycznia. Dotychczasowy model temu nie sprzyjał – produkcja była free-to-playem z mikrotransakcjami. Na potrzeby pełnopłatnej (na razie nie zdradzono ceny) premiery na sklepowych półkach Nintendo całkowicie zrezygnowało z dodatkowych opłat. W nowej wersji Pokémon Rumble World gracze dostaną na start garść Poké Diamentów, czyli waluty premium, a każdego dnia będą mogli ponadto wydobywać 40. W Pokémon Rumble World wpływają one na rozgrywkę: dzięki nim nie musisz czekać, aż napompuje się balon, możesz kupować domki dla swoich stworów czy podnieść nieprzytomnego.

www.pokemonrumble.com/world

WOJNA NIGDY SIĘ NIE ZMIENIA

NOWY ROK JUŻ ZA CHWILĘ

XCOM 2 | 5 lutego

Far Cry Primal | 23 lutego

The Division | 8 marca

Uncharted 4: Kres złodzieja | 18 marca

Dark Souls III | 12 kwietnia

Deus Ex: Rozłam ludzkości | 26 sierpnia

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
GRUDZIEŃ	
Dollhouse (horror)	PC
Elite Dangerous: Horizons (space sim)	PC
Pavilion, akt 1 (przygodowa/logiczna)	PC, PS4, PSV
Sheltered (strategiczna/survival)	PC, PS4, XBO
Zombie Vikings (akcja)	PC
STYCZEŃ 2016	
05 Amplitude (muzyczna)	PS4
19 Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PC
19 Deadly Tower of Monsters, The (akcja)	PC, PS4
26 Lego Marvel's Avengers (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, 3DS
26 Witness, The (logiczna)	PC, PS4
29 Bombshell (akcja)	PC, PS4, XBO
Dragon's Dogma: Dark Arisen (RPG)	PC
Pillars of Eternity: The White March, ep. 2 (RPG)	PC
LUTY	
02 Gravity Rush Remastered (akcja/RPG)	PS4
03 American Truck Simulator (symulator)	PC
05 XCOM 2 (taktyczna)	PC
09 Dying Light Enhanced Edition (akcja)	PC, PS4, XBO
09 Dying Light: The Following (akcja)	PC, PS4, XBO
10 Firewatch (przygodowa)	PC, PS4
23 Far Cry Primal (FPS)	PS4, XBO
23 Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
26 Town of Light, The (przygodowa)	PC
29 This War of Mine: The Little Ones (akcja)	PS4, XBO
Cobalt (platformowa/akcja)	PC, X360, XBO
MARZEC	
08 Division, The (RPG/akcja)	PC, PS4, XBO
18 Uncharted 4: Kres złodzieja (akcja)	PS4

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Descent: Underground (MOBA/FPS)	PC
Far Cry Primal (FPS)	PC
Hitman (skradanka)	PC, PS4, XBO
Street Fighter V (bijatyka)	PC, PS4
I KWARTAŁ	
Banner Saga 2, The (strategiczna/taktyczna)	PC, PS4, XBO
Battlefleet Gothic: Armada (strategiczna)	PC
Brutal (roguelike)	PS4
Count Lucanor, The (przygodowa/akcja)	PC
Day of the Tentacle Remastered (przygodowa)	PC, PS4, PSV
Final Fantasy VII (RPG)	PS4
Iron Fish (akcja)	PC
Last Door, The: Season 2 – CE (przygodowa)	PC
Masquerada: Songs and Shadows (RPG)	PC
Mighty no. 9 (platformowa)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS
Otherland (MMORPG)	PC
Paragon (MOBA)	PC, PS4
Push Me Pull You (akcja)	PS4
RollerCoaster Tycoon World (tycoon)	PC
Samorost 3 (przygodowa)	PC, And, iOS
Solus Project, The (survival)	PC, XBO
Squad (FPS)	PC
TrackMania Turbo (wyścigi)	PC, PS4, XBO
Tropico 5 (ekonomiczna)	XBO
Umbrella Corps (FPS/akcja)	PC, PS4
Unravel (platformowa/logiczna)	PC, PS4, XBO
Warhammer: TET – Vermintide (akcja/FPS)	PS4, XBO
Wayward Sky (przygodowa)	PS4
KWIECIEŃ	
05 Quantum Break (akcja)	XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
12 Dark Souls III (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
MAJ	
03 Battleborn (FPS)	PC, PS4, XBO
24 Mirror's Edge: Catalyst (akcja)	PC, PS4, XBO
CZERWIEC	
Ark: Survival Evolved (survival)	PC, PS4, XBO
No Man's Sky (space sim)	PS4
II KWARTAŁ	
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
Hyper Light Drifter (akcja)	PC
Observatorium (logiczna)	PC
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
Ratchet & Clank (platformowa)	PS4
ReCore (akcja)	XBO
Sherlock Holmes: Devil's Daughter (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Sniper: Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
SIERPIEŃ	
26 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
WRZESIEŃ	
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS
Tsioque (przygodowa)	PC
III KWARTAŁ	
Kingdom Come: Deliverance (RPG)	PC, PS4, XBO
Muv-Luv Alternative (visual novel)	PC, PSV, And
PAŹDZIERNIK	
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
GRUDZIEŃ	
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
IV KWARTAŁ	
Mass Effect: Andromeda (akcja)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali: 9kier, Cross, MQc.

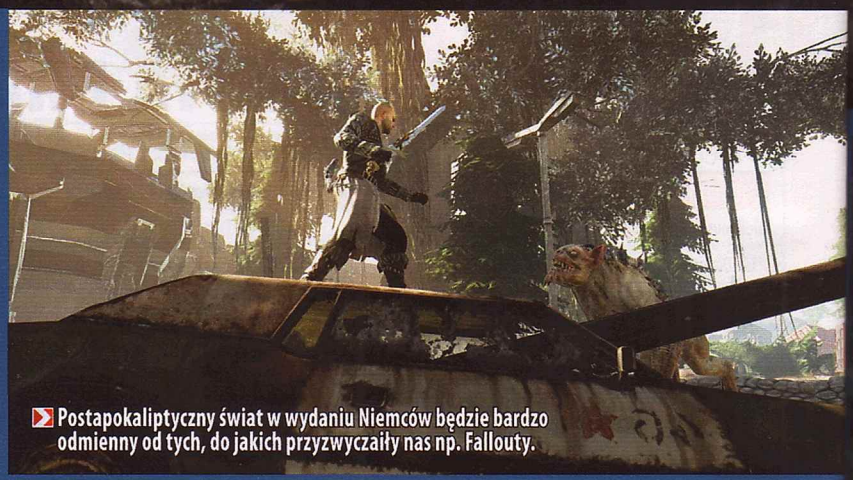
- PRODUCENT: PIRANHA BYTES
- DATA WYDANIA: 2016/2017
- MULTI: BRAK
- WWW.ELEXGAME.COM

- GATUNEK: RPG/AKCJA

ELEX

Znowu czeka na grę Piranha Bytes: **CormaC**

Nowego Gothica nie będzie(*). Niemcy z Piranha Bytes uznali, że przesadnie konkretne oczekiwania fanów względem tego, jak MUSZĄ wyglądać przedstawicielki tej serii, są gorsetem, w którym nie da się już nabrać powietrza. Björn Pankratz pociesza jednak, że nowa gra jego ekipy będzie tak „gotycka", jak tylko może być, nie będąc Gothikiem.



Postapokaliptyczny świat w wydaniu Niemców będzie bardzo odmienny od tych, do jakich przyzwyczaiły nas np. Fallouty.

Pomysł na Elex – na świat, tło fabularne i historię – **kiełkował w głowach Piranii od 8 lat**, ale że jest to pomysł dość odważny, wydawcy kręcili nosem, oczekując kolejnych Gothików i Risenów. W końcu szansę na realizację wymarzonego projektu dało Niemcom Nordic Games. Prace nad grą ruszyły niecałe dwa lata temu, a obecnie, na ich półmetku, zespół ma już grywalną wersję, bardzo wczesną, ale z zaimplementowanymi wszystkimi istotnymi mechanizmami.

To przybyło z kosmosu

Elex przeniesie nas na przypominającą Ziemię planetę Magalan, w którą setki lat wcześniej pierdyknął meteor. Ci, którzy przeżyli kataklizm, musieli poszukać nowych sposobów radzenia sobie w nieprzyjaznym nagle otoczeniu. Zza pleców bohatera spojrzymy na świat wyrazistych kontrastów, w którym średniowieczne drewniane grody współistnieją z ruinami upadłej cywilizacji i zaawansowaną technologią, a człowiek w zbroi płytowej wiesza sobie na plecach karabinek plazmowy. Realia te – **wpadające do przegródki „science fantasy"** – mogą rodzić wątpliwości, ale twórcy zapewniają, że glob, który odwiedzimy, jest dobrze przemyślany (czasu z pewnością mieli dość...), a elementy fantasy i SF zazębiają się w wiarygodny sposób, tworząc spójną całość. Czynnikiem spajającym wizję uniwersum serwowaną przez Niemców jest tytułowy **elex – potężna substancja przywleczona na Magalan przez meteor**. Stosowana rozsądnie jest skutecznym lekarstwem, a także wydajnym źródłem energii, tak konwencjonalnej, jak i magicznej. Spożywana w nadmiarze ujawnia jednak swoje mroczne oblicze – staje się narkotykiem, który sprawia, że emocje uzależnionego stopniowo zanikają, pozostawiając jedynie chłodną logikę i wyrachowanie. Destrukcyjny wpływ ma zresztą nie tylko na ducha, lecz także na ciało, w skrajnych przypadkach powodując mutacje.

Między młotem, młotem, młotem i młotem

Społeczności powstałe po upadku cywilizacji mają różny stosunek do eleksu. Cofnięci do średniowiecza, żyjący w zgodzie z naturą Berserkerzy, posługujący się archaicznymi narzędziami, uzbrojeni w miecze i tarcze, nie zażywają go, ale znaleźli dla niego inne zastosowanie. Przerabiają go na manę, która pozwala im władać magią. Klerycy, którzy ocalili część wiedzy sprzed katastrofy, również nie spożywają substancji, ale ponad czary stawiają technologię, używają więc tajemniczego związku do zasilania swoich robotów i broni energetycznej. Trzecią grupą, z jaką się zetkniemy, są Banici przypominający gangi zamieszkujące pustkowia w „Mad Maksie". To lud zbieracki, który wytwarza swoje wyposażenie ze złomu i prowadzi napadalsko-grabieżczy tryb życia. No i są jeszcze Albowie. Oni dawno temu zatracili jakiekolwiek człowieczeństwo, faszerując się narkotykiem bez opamiętania. Cała reszta żywi do nich strach i nienawiść, bo trudno odczuwać sympatię do kompletnie wypranych z emocji żywych automatów, które bezlitośnie prą ku dominacji nad całym globem. Albowie to społeczeństwo zdyscyplinowane, silnie zmilitaryzowane, dysponujące potężną bronią i zaawansowanymi maszynami.

Tak się składa, że główny bohater gry – jego imienia nie znamy i być może zgodnie z tradycją Piranii nie poznamy nigdy – należy właśnie do tej ostatniej frakcji. Jest nie byle kim, bo jednym z dowódców w armii Albów. Nie dość, że jego myśliwiec rozbija się w lesie zamieszkanym przez Berserkerów – najzajadlejszych wrogów jego ludu – to jeszcze kończy mu się zapas eleksu, co zmusza go do stawienia czoła nieznanemu: **ludzkim uczuciom, które budzą się w nim po raz pierwszy w życiu**.

To zapewne gród Berserkerów – społeczności, która po kataklizmie wróciła do natury.

No to można się już domyślić, co będzie pilnować obszarów z najciekawszym lootem.

Grę napędzać będzie autorski silnik Niemców, ulepszany przez lata i dostosowany do nowych konsol.

Jetpack pozwoli ponoć dotrzeć wszędzie tam, gdzie oczy poniosą.

Z jetpackiem przez świat

Ponieważ naczelnym założeniem twórców jest zapewnienie graczowi swobody aspirującej do miana nieograniczonej, po zawiązaniu akcji w lokacji początkowej **cały ogromny, pozbawiony ekranów ładowania kontynent stanie przed tobą otworem**. Nietrudno domyślić się, co to za otwór – wszyscy dookoła mają ochotę zatłuc bohatera, a Albowie odwracają się od niego, nie chcąc mieć do czynienia z kimś, kto skosztował człowieczeństwa. Globtroterskie zapędy zmitygowane zostaną wyłącznie przez naturalne zagrożenia, na czele z popieszczoną przez mutagenne właściwości eleksu fauną, która nie będzie dopasowywać się do poziomu gracza, sprawiając, że dzicz będzie na początku wyjątkowo niebezpieczna.

Dotrzeć uda się wszędzie tam, gdzie sięgnie wzrok, a umożliwi to zaskakująca **zabawka, którą otrzymamy już na wczesnym etapie gry – plecak odrzutowy** pionizujący eksplorację. Wedle słów Pankratza zabawa nim daje tyle radości, że kiedy twórcy chcą przetestować coś w konkretnej lokacji, nie spawnują się tam dzięki odpowiedniej komendzie, lecz lecą na miejsce, odpaliwszy jetpack. Do dyspozycji gracza oddany zostanie również system szybkiej podróży.

Wybory, wybory, wybory

Środkowoeuropejskie lasy i pola Magalanu, jego wyżyny i górskie szczyty, pustkowia, obszary spieczone przez lawę i te skute lodem, miasta i obozowiska zostały wyrzeźbione ręcznie do najdrobniejszego szczegółu, w tym zawartości każdej skrzyni. Unosić ma się nad nimi **klimat odczuwalnie cięższy niż nad wyspami z Risena czy nawet Królestwem Myrtany**. Zgodnie z tradycją niemieckiego studia żyjący kontynent opleciony zostanie siecią zależnych od siebie, wpływających na świat questów i postaci niezależnych obdarzonych własnymi celami, poglądami, zajęciami. Skoro już o wpływie na otoczenie mowa – twórcy chcą, żebyśmy na każdym kroku podejmowali **większe i mniejsze decyzje, które kształtować będą przebieg opowieści**, a ostatecznie jej zwieńczenie. Trzeba będzie uważać, co, komu i kiedy się mówi, bo gra nie zasygnalizuje jaskrawymi neonami, że np. ta odpowiedź może zepsuć stosunki bohatera z którąś frakcją, że ta jest „dobra", a tamta przystoi wyłącznie nikczemnikowi.

Nie sposób nie dostrzec w nowej grze Piranha Bytes Gothica.

Zwyczajnie konieczne będzie myślenie, bo wszystko, co powiesz, może mieć jakieś konsekwencje.

System moralności **zamiast dobra i zła zderzy człowieczeństwo (obejmujące wszelkie ludzkie odruchy, w tym postępki niegodziwe) z jego brakiem**, a ona sama pojmowana będzie przez poszczególne społeczności różnie. Poczynania gracza odbiją się na jego relacjach z poszczególnymi grupami, otwierając i zamykając możliwość dołączenia do nich. **Wybór frakcji wpłynąć ma na rozgrywkę w stopniu tak znacznym**, że dokonując innego przy drugim podejściu, spodziewać się należy odczuwalnie odmiennych wrażeń. Zasilenie czyichś szeregów udostępni nowe zadania oraz wątki, wykreślając z dziennika inne, zdecyduje o możliwości przyswojenia zaklęć i specyficznych umiejętności (powróci sprawdzony system szkolenia u mistrzów w zamian za punkty nauki, w którym „klasa" zależna będzie od barw na sztandarze), odblokuje określony arsenał broni dystansowej i do walki w zwarciu. System craftingu pozwoli na modyfikację oręża, a walka – zaprojektowana od nowa, a nie przeszczepiona z poprzednich gier Niemców – **ma kłaść większy nacisk na taktykę starć, choć wciąż będzie zręcznościowa**.

Elegothic

Unikałem w całym tekście sformułowania „jak w poprzednich grach Piranha Bytes", bo gdybym robił to w każdym uzasadnionym momencie, artykuł przelałby mi się na trzecią stronę. Obeznani z dokonaniami studia na pewno nie mają już jednak wątpliwości, że Niemcy przenoszą do nowego – ale też nie stuprocentowo odmiennego – settingu swój charakterystyczny schemat. Można się z nich śmiać, że robią po raz ósmy tę samą grę, ale rzesze fanów zapewne nie mają nic przeciwko. Ja sam po zniechęceniu dwoma ostatnimi Risenami czekam na premierę ich nadchodzącego dzieła – jednoczesną na wszystkich trzech platformach – z nowym entuzjazmem. **|CDA|**

(*) Przynajmniej w przewidywalnej przyszłości, czyli – biorąc pod uwagę stopień złożoności ich gier i fakt, że ekipa liczy zaledwie 27 osób (choć niektóre prace zleca na zewnątrz) – zapewne przez kilka dobrych lat.

70

godzin uszczknąć ma z życia kampania singlowa (multi nie będzie) wraz z zadaniami pobocznymi. Chcąc doświadczyć wszystkiego, co Elex ma do zaoferowania, trzeba będzie jednak przemnożyć ten czas co najmniej przez 4, dołączając za każdym razem do innej frakcji (wygląda na to, że w rachubę wchodzi również powrót na łono Albów).

- PRODUCENT: GUN MEDIA
- DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2016
- OPŁATY: NIEZNANE
- WWW.F13GAME.COM
- GATUNEK: AKCJA/SURVIVAL HORROR

TYLKO ONLINE

FRIDAY THE 13TH THE GAME

Wraca do klasyki: **9kier**

Jasona czy Freddy'ego Kruegera można nie lubić, ale nie da się zaprzeczyć, że serie „Piątek trzynastego" i „Koszmar z ulicy Wiązów" zyskały status kultowych wśród fanów horrorów. Teraz reżyser, który maczał palce w obu, bierze się do robienia gry.

Mam nadzieję, że Crystal Lake okaże się naprawdę urokliwe.

Mój chłopak Jason zaprosił mnie na romantyczny spacer.

Sean S. Cunningham pomógł stworzyć wprawdzie tylko kilka ujęć „Koszmaru z ulicy Wiązów", ale już oryginalny „Piątek trzynastego" z 1980 roku był niemal w całości wyreżyserowany przez niego. Nic dziwnego, że przez lata strzegł licencji jak oka w głowie. Gun Media przekonało go projektem Summer Camp, nad którym pracowało od jakiegoś czasu, a także pomysłem na rozgrywkę, który idealnie pasował do gry z zabójcą grasującym w okolicach Crystal Lake. Deweloperzy zaproponowali Cunninghamowi **asymetryczny multiplayer 1 na 7, w którym jedna osoba wcieli się w morderczego Jasona Voorheesa, a reszta w biwakujących nastolatków** usiłujących doczekać poranka. Przekonało to nie tylko reżysera – projekt zebrał na Kickstarterze grubo ponad 700 tysięcy dolarów, a w produkcję zaangażowały się inne znane nazwiska.

Ręka mistrza

Jeśli ktoś potrafił straszyć w latach 80. – kiedy sprzęty nie były aż tak zaawansowane i nie było jeszcze tak, że nawet dziecko mogło nauczyć się obróbki filmów i dźwięku – technologia może mu tylko pomóc, nie? Z drugiej strony mimo coraz lepszych narzędzi moim zdaniem wychodzi coraz mniej dobrych horrorów, więc dla odmiany może ekipa sprzed lat stanie na wysokości zadania. Muzykę komponuje Harry Manfredini, autor ścieżki dźwiękowej oryginalnego „Piątku trzynastego", a także większości późniejszych filmów z serii. W napisach końcowych znajdzie się również Kane Hodder, który grał Jasona w kilku odsłonach.

Wygląda na to, że twórcy wzięli pod uwagę to, że stare horrory oglądane po latach często raczej śmieszą, niż straszą, i zdają sobie sprawę z takiego ryzyka. Gra będzie survival horrorem z widokiem zza pleców, **po każdej rozgrywce wyświetli też graczom najlepsze momenty**, robiąc z nich zwiastun rodem sprzed trzech dekad. Ponoć będzie co pokazywać, bo zamaskowany morderca – którego zadaniem będzie naturalnie pozbycie się wszystkich obozowiczów – dostanie do dyspozycji szereg sposobów na skrócenie nastolatkom życia. Jego specjalnością będą oczywiście krwawe zabójstwa, z wyrywaniem komuś serca z piersi czy miażdżeniem głowy aż do wyskoczenia gałek ocznych z czaszki. Jason zabijać będzie również z wykorzystaniem środowiska – wykona kultowe uderzenie śpiworem z zawartością o drzewo lub też roztrzaska lustro czyjąś twarzą. Będzie też mógł wywoływać w ofiarach strach, którego (jeśliby brać dosłownie to, co napisali developerzy) zbyt duża dawka wywoła u postaci halucynacje. Próbowałam wyciągnąć z twórców więcej konkretów, ale na razie nie chcą się nimi dzielić.

Sklepik z marzeniami

To Jason, niczym potwór z Evolve, jest gwiazdą imprezy i jako jedyny miał dostać sekwencje fabularne na podstawie kultowych scen. (Niestety nie zebrano dość pieniędzy, ale kto wie, może kiedyś pojawi się DLC). Z czasem odblokujesz rozmaite modele Jasona z różnych filmów, a także kolejnych, opatrzonych statystykami i cechami obozowiczów. Co ciekawe, twórcy zdradzili, że ucieczka nie jest jedyną opcją nastolatków. Współpracując, będą w stanie wyeliminować mordercę z gry – tyle że będzie to niesamowicie trudne.

Na koniec zabawna rzecz: całkiem przypadkiem kończę pisanie tego tekstu w piątek trzynastego. Mam nadzieję, że nie przyniesie to grze pecha i zostanie przyjęta cieplej niż Evolve. |CDA|

Słuchaj Jasona

Jeśli tak jak ja jesteście zaciekawieni projektem, na stronie skroc.pl/trzynastego możecie posłuchać pierwszego udostępnionego utworu. Naprawdę czuć w nim rękę Hoddera i fani jego starej twórczości na pewno rozpoznają jego styl.

- PRODUCENT: TERRIBLE TOYBOX
- DATA WYDANIA: CZERWIEC 2016
- MULTI: BRAK
- BLOG.THIMBLEWEEDPARK.COM
- GATUNEK: PRZYGODOWA

THIMBLEWEED PARK

Powiesi się, jeśli nie dostanie tej gry do recenzji(*): **Papkin**

Tim Schafer wielkim poetą był.

...ale dziś pomówimy o figurze tyleż mniej medialnej (i brodatej), ile nawet dla gatunku ważniejszej. Nie sposób zliczyć(**) klasycznych point'n'clicków, którym ojcował na dworze LucasArtsu Ron Gilbert. Ów (swoją drogą niegdysiejszy szef zarówno Schafera, jak i Grossmana) zasłynął jako kapitan zawiadujący produkcją dwóch najlepszych Małpich Wysp, ale także – o czym niesłusznie się dziś zapomina – stworzył dla wujka Lucasa pierwszą przygodówkę w historii studia!

Maniac Mansion, bo o niej mowa, miała jednak (i to na długo przed dyskusją o związkach partnerskich!) dwóch ojców. Gary Winnick, współautor klasyka, też zresztą macza palce w Thumblebundle Park, grze, która wcale nie chce „nawiązywać do klasyki" czy „być duchowym następcą tego czy tamtego". Ona ma ambicję sprawiać wrażenie przygodówki, jaka pod koniec lat 80. zagubiła się w katalogu gwiezdnowojennego wyrobnika.

Ten Akapit z Nazwiskami

Na okoliczność nowej imprezy panowie skrzyknęli zresztą starych funfli – tła rozrysuje Mark Ferrari (Loom, Monkey Island), pudełko (bo będzie, takie kartonowe, z opasłą instrukcją iwogle!) zaprojektuje Ken Macklin (Zak McKracken), a za batutę chwyci Steve Kirk (FarmVille i The Old Republic... zaraz, czyżby skleiły mi się notatki?). Już w czerwcu będzie im można podziękować dolarami za te wszystkie klasyczne przygodówki, które ukradliście im na początku lat 90. (albo które emulowaliście na ScummVM, świntuchy jedne!).

W sumie gdybyście mieli na podorędziu toaletowe wehikuły czasu doktora Freda, moglibyście wpłacić pieniądze wcześniej, już na etapie kickstarterowej zbiórki, podczas której panowie zebrali ponad 600 tys. dolarów. Dzięki hojności graczy klasyczny (w zamierzeniach) point'n'click doczeka się zresztą wersji na iOS-a/Androida oraz dubbingu. Trzygłowa małpa.

Za tobą! Trzygłowa małpa!

Co się tyczy tzw. gameplayu: witajcie z powrotem w 1987! **Gra przypomina perełki stworzone na podstawie silnika SCUMM, ma uroczo archaiczny interfejs z dziewięcioma komendami**, który – jak w czasach wyrobów czekoladopodobnych i gumy Donald – zajmuje 1/3 ekranu (na „goły" kursor pozwolił sobie dopiero Sam & Max Hit the Road). Podobnie jak w przeznaczonym na C64 Maniac Mansion piksele wielkości ziaren ryżu będą kłuć w oczy, powrócą też nienaturalnie wielkie głowy (znak rozpoznawczy wczesnych gier Lucasa. Sprite'y składały się z tak małej liczby kwadracików, że aby ukazać na buziach jakiekolwiek emocje, trzeba było rzeczone buzie stosownie powiększyć).

Wszystko to nie świadczy o tym, że nowy tytuł pokaże współczesności język. Za znak czasów należy uznać znacznie płynniejszą animację, oderwanie ścieżki dźwiękowej od formatu MIDI i... skalę. O ile MM mogło się pochwalić raptem 36 ekranami lokacji (Małpia Wyspa miała ich dwa razy tyle), Thimbleble Park celuje w okolice setki. **Nie zabraknie natomiast lucasowej szkoły dowcipu**: rozlicznych zabaw słowem, komizmu postaci i purnonsensowych wtrętów. Mniam!

Smacznego!

Podczas zabawy **pokierujemy pięcioma postaciami, między którymi będziemy się przełączać w dowolnym momencie**. Gilbert i Winnick chcą nam polecić rozwiązanie zagadki tytułowego Threepwood Park, w którym w zawiązaniu akcji dojdzie do morderstwa. Pojawi się jakaś namiastka nieliniowości, bo też panowie planują kilka zakończeń. No i dwa poziomy trudności.

Także niech przyszłoroczni pretendenci do sięgnięcia po insygnia władzy przynależne Przygodówce Roku (Syberio III, Detroit: Become Human, Sherlocku Holmesie: do was mówię!) nawet się nie wygłupiają. Zwycięzca jest już od pewnego czasu znany! |CDA|

(*) Uwrażliwiam Jego Ekscelencję MQca i Jego Ekscelencję Mac Abrę: nie żartuję!

(**) Pssst... Tak naprawdę to całkiem łatwe, było ich sześć.

I feel like I could... TAKE ON THE WORLD!!

Podczas gdy Schafer i Winnick pracują nad zupełnie nową przygodą, Double Fine, studio wspomnianego we wstępie Schafera, kończy prace nad rimejkiem klasycznego Day of the Tentacle. Sequel Maniac Mansion zaliczy ponowny debiut na początku 2016.

- PRODUCENT: REMEDY ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 5 KWIETNIA 2016
- MULTI: BRAK
- WWW.REMEDYGAMES.COM
- GATUNEK: AKCJA

QUANTUM BREAK

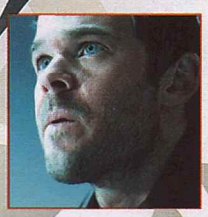
Skacze z kwantka na kwantek: **CormaC**

Zbliżając się do końca produkcji Alana Wake'a, twórcy z Remedy przygotowali prototyp drugiej części i udali się do siedziby Microsoftu. Wydawca nie był zainteresowany kontynuacją przygód pisarza, ale zaszczepił w Finach pomysł, który w najgorszym przypadku okaże się ciekawym eksperymentem, w najlepszym może otworzyć branży bramę do krainy nowych, fascynujących możliwości.

Gigant z Redmond przygotowywał się właśnie do premiery Xboksa One i przekonany był o tym, że zyska przewagę nad Sony, stawiając na pogłębione pozagrowe funkcje urządzenia. Przez telewizory przetaczała się kolejna fala seriali – wysokobudżetowych, nowoczesnych, ekscytujących, często świetnie zagranych – i na spotkaniu, które przekreśliło (przynajmniej na jakiś czas) nasze szanse na poznanie dalszych losów Alana Wake'a, narodził się pewien pomysł. Przedstawiciele Microsoftu poprosili Finów o opracowanie koncepcji **połączenia interaktywnej rozrywki z serialami telewizyjnymi**.

Przychodzi baba do gry, a gra serial

Co w tym niezwykłego, skoro Telltale od dawna i bez litości tłucze swoje odcinkowe interaktywne filmy? Nawet Alan Wake miał konstrukcję zapożyczoną ze świata telewizji („w poprzednim odcinku..."). Przecież dwa lata przed nim ukazało się Alone in the Dark, które zrealizowano w takiej samej konwencji. Tym razem nie chodzi jednak o pocięcie gry na kawałki ani udawanie telewizyjnego tasiemca, lecz o **scalenie tradycyjnej rozgrywki z prawdziwym serialem, w którym przed prawdziwymi kamerami staną prawdziwi aktorzy**, i to rozpoznawalni.



Słysząc tę propozycję, Sam Lake – dyrektor kreatywny Remedy i dawca pierwszej twarzy Maksa Payne'a – z początku kombinował nad pociągnięciem w pożądanym przez Microsoft kierunku Alana Wake'a 2, ale szybko zrozumiał, że właśnie na ten moment przez lata czekał w szufladzie jeden z jego starych pomysłów. Projekt zatytułowany Quantum obracał się wokół fizyki kwantowej i podróży w czasie i wypływał na powierzchnię przy różnych okazjach, choćby podczas prac nad pierwszym Alanem, który we wczesnej fazie produkcji mocno ocierał się o science fiction. Finowie wrócili do Microsoftu ze szkicem nowej gry, który w oczach decydentów okazał się strzałem w dziesiątkę. Sparzeni ekranizacją Maksa Payne'a twórcy zastrzegli jednak, że chcą mieć jak największą kontrolę nad filmową

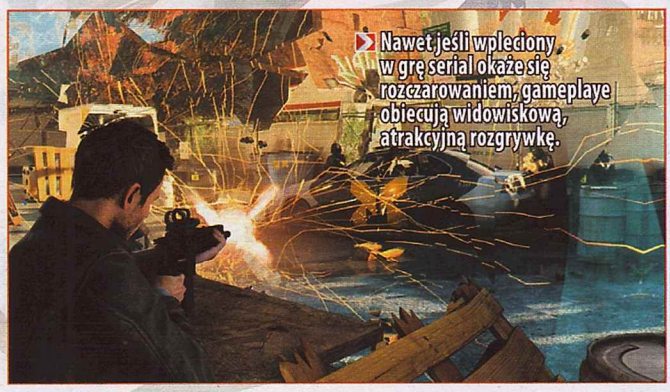
Serial z żywymi aktorami będzie nieodłączną częścią gry.

częścią przedsięwzięcia, a ona sama ma być nieodłączną składową gry, a nie jej uzupełnieniem sprzedawanym oddzielnie.

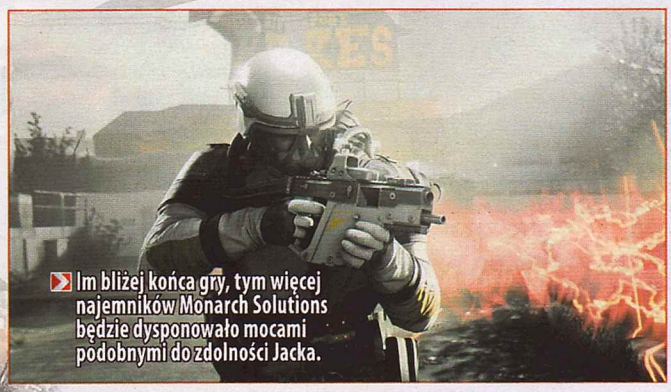
Miejmy nadzieję, że budżet przeznaczony na serialową część projektu wystarczy, by nagrać materiał wysokiej jakości.

Bałwanki, hobbity i małe palce

Opowieść w Quantum Breaku zacznie się w fikcyjnym miasteczku uniwersyteckim Riverside na wschodnim wybrzeżu USA, dokąd Jack Joyce (w tej roli Shawn Ashmore znany m.in. jako Iceman z filmu „X-Men: Przeszłość, która nadejdzie") powraca po latach na prośbę starego przyjaciela, Paula Serene'a (Aidan Gillen, czyli Littlefinger z „Gry o tron"). Paul jest ambitnym fizykiem stojącym na progu epokowego odkrycia i właściwie trudno powiedzieć, dlaczego o pomoc w przekroczeniu tego progu prosi właśnie Joyce'a. Być może chodzi o to, że brat Jacka, ekscentryczny fizyk kwantowy dr William Joyce (Dominic „Jeden z Hobbitów" Monagham, ale akurat on nie pojawi się w sekwencjach z aktorami), autor prac teoretycznych leżących u podwalin projektu Serene'a, uważa tenże projekt za niebezpieczny. Serene **chce eksperymento-**



Nawet jeśli wpleciony w grę serial okaże się rozczarowaniem, gameplaye obiecują widowiskową, atrakcyjną rozgrywkę.



Im bliżej końca gry, tym więcej najemników Monarch Solutions będzie dysponowało mocami podobnymi do zdolności Jacka.

wać z maszyną czasu, co skończyć się może katastrofą, która przerwie ciągłość kontinuum czasoprzestrzennego i uwięzi w bezruchu cały Wszechświat.

Chcąc powstrzymać niebezpieczne zabawy Paula, dr Joyce udaje się do finansujących całą imprezę inwestorów z prośbą o wstrzymanie przelewów. Serene postanawia przeprowadzić eksperyment szybciej z pomocą Jacka, by udowodnić sponsorom, że nie mają czego się obawiać. Wehikuł czasu wyrywa się oczywiście spod kontroli (czy ci naukowcy nigdy się nie nauczą?) i emituje falę, która zatrzymuje na chwilę czas, nie wpływając jednak na Paula i Jacka. Gdy zegary wznawiają bieg, przez drzwi wpada oddział uzbrojonych najemników. Jackowi i Willowi, który pojawił się w laboratorium z bronią, by nie dopuścić do uruchomienia maszyny, udaje się uciec, ale uwięziony wewnątrz wehikułu Serene ma tylko jedno wyjście – skoczyć w przyszłość. Wraca z niej niebawem, tyle że o 17 lat starszy i odmieniony. Teraz jest szefem Monarch Solutions – gigantycznej korporacji, która pracuje nad podróżami w czasie. To właśnie jej zbrojne ramię wdarło się do laboratorium podczas pechowego doświadczenia. Czy Paul założył ją podczas swoich podróży po kalendarzu? Tego nie wiemy, ale jasne jest, że trzeba go powstrzymać, nim jego niebezpieczne zabawy zaszkodzą Wszechświatowi. Nie będzie łatwo, bo nie dość, że zyskał moce manipulacji czasem i miał go aż nadto, by wprawić się w posługiwaniu nimi, to jeszcze nie cofnie się przed niczym, by zrealizować swoją wizję. Gdy dr William Joyce odmawia pomocy w dalszych eksperymentach, Paul zabija go z zimną krwią na oczach Jacka.

Wyreżyseruj sobie sam

Quantum Break będzie miało dwóch pierwszoplanowych bohaterów – Jacka i Paula. **Tym pierwszym sterować będziemy podczas rozgrywki, na Paulu skupi się natomiast nieinteraktywny serial** serwowany w przerwach w ratowaniu świata, co ładnie wpisze się w dominujący telewizyjny trend stawiania na postacie niejednoznaczne lub wątpliwe moralnie („Homeland", „Gra o tron", „House of Cards", „Breaking Bad" i wiele, wiele innych produkcji), a przez to ciekawsze.

Choć gra powstaje w Finlandii, ujęcia z żywymi aktorami kręcone są w Stanach przez twórców z Lifeboat Productions (mają na koncie mało znane seriale) pod nadzorem amerykańskiego oddziału Remedy. Dostaniemy zaledwie cztery odcinki po 22 minuty, jednak materiału nakręcić trzeba dużo więcej, bo **epizody dopasowywać się będą do poczynań gracza podczas rozgrywki**. Decyzje podejmować będziemy przed każdym odcinkiem, a na rozdrożach stawać będzie Paul, oddany na te okoliczności pod naszą opiekę. Twórcy zdradzili, że choć zakończenie historii będzie tylko jedno, ściśle określone, to finałowy odcinek będzie miał ponad 40 wersji odzwierciedlających dotychczasowe wydarzenia. Ci, którzy chcą jedynie grać, a nie oglądać, dostaną możliwość pominięcia fragmentów z żywymi aktorami, ale ciekawe, jaki będzie to miało wpływ na ciągłość i przejrzystość fabuły.

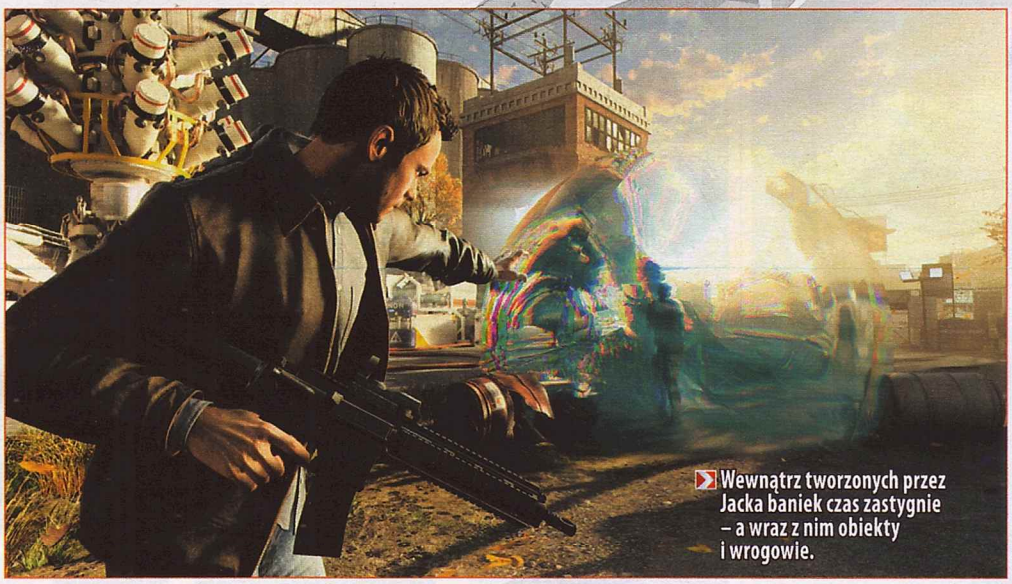
Puszczanie baniek

Rozgrywka Quantum Breaka stanie na dwóch fundamen-

REKLAMA

WP BRAVO CD-ACTION www.cdaction.pl MUSIC VOX TV RADIO VOX FM W RYTMIE HITÓW

REKLAMA



Wewnątrz tworzonych przez Jacka baniek czas zastygnie – a wraz z nim obiekty i wrogowie.

festacje zjawiska, które Jack musi powstrzymać, by świat nie zamarł na zawsze. To, jak określają twórcy, „zastygłe momenty chaosu". Nie wszystko się podczas nich zatrzyma – niektóre obiekty mogą wpaść w pętlę, zagrażając bohaterowi. Może to być np. gruz spadający z dachu powtarzającą się kaskadą albo samochody, które gwałtownie ruszają z miejsca, by po chwili zniknąć, zmaterializować się w miejscu, z którego zerwały się do jazdy, wystartować znowu – i tak w kółko, jakby igła gramofonu przeskakiwała na porysowanej płycie. Daje to projektantom duże pole do popisu – wyobrażam sobie np. przebieżkę po samochodach, które zastygły w powietrzu, spadając z mostu, pojawiła się też wzmianka o możliwości cofnięcia czasu, by np. „odbudować" zawaloną kładkę. Jack nie będzie w stanie sam wywoływać tych zacięć – mają zaskakiwać, dezorientować i pozbawiać poczucia kontroli nad wydarzeniami.

Dynamiczna, efektowna walka ma wyciągać gracza zza osłon.

tach. Pierwszym z nich są potyczki z siepaczami nasłanymi przez Paula. Dynamiczne, widowiskowe – mają wyciągać gracza zza osłon i dać mu odczuć potęgę, jaką obdarzył Jacka nieudany eksperyment. Bohater potrafi stworzyć bańkę, we wnętrzu której czas się zatrzyma, np. wraz z przeciwnikiem. Bańkę tę da się naszpikować pociskami, które zawisną w powietrzu, stykając się z nią, a następnie poszatkują cel, gdy sfera pryśnie. Wrogiego ostrzału będzie można uniknąć, otaczając ochronnym bąblem samego siebie, a także korzystając z time dodge'a, czyli błyskawicznego uniku. Time rush z kolei pozwoli w mgnieniu oka podbiec do wroga, by sprzedać mu soczysty cios, time vision jest zaś czymś na wzór wzroku orła z Assassin's Creedów, bo podświetla nieprzyjaciół i ważne elementy otoczenia (np. wiszące nad wrogami skrzynie). Walka przypominać ma zabawę w kotka i myszkę – **w jednej chwili najemnik będzie rzygał ołowiem w Jacka odległego o kilkadziesiąt metrów, by nagle dostać od niego pięścią w tył głowy**. Wszystkie moce przypisane będą do przycisków pada, co zapewni szybką i płynną zabawę (żadnego wybierania z menu), i obciążone odrębnymi cooldownami, co z kolei ma nadać walce taktycznego posmaku. Będzie można ulepszać je zbieranymi chrononami, czyli kwantami czasu. Co ciekawe, całkowicie zrezygnowano ze standardowego bullet time'u znanego z Maksa Payne'a.

Cz-cz-cz-cz-czas...

Czas będzie nie tylko bronią Jacka, lecz także jego wrogiem. Prywatna armia Monarch Solutions dysponuje technologią pozwalającą robić sztuczki podobne do jego własnych, choć nie tak sprawnie. Natrafimy też na „zacięcia czasu", czyli chwilowe manifestacje zjawiska, które Jack musi powstrzymać, by świat nie zamarł na zawsze. To, jak określają twórcy, „zastygłe momenty chaosu". Nie wszystko się podczas nich zatrzyma – niektóre obiekty mogą wpaść w pętlę, zagrażając bohaterowi. Może to być np. gruz spadający z dachu powtarzającą się kaskadą albo samochody, które gwałtownie ruszają z miejsca, by po chwili zniknąć, zmaterializować się w miejscu, z którego zerwały się do jazdy, wystartować znowu – i tak w kółko, jakby igła gramofonu przeskakiwała na porysowanej płycie. Daje to projektantom duże pole do popisu – wyobrażam sobie np. przebieżkę po samochodach, które zastygły w powietrzu, spadając z mostu, pojawiła się też wzmianka o możliwości cofnięcia czasu, by np. „odbudować" zawaloną kładkę. Jack nie będzie w stanie sam wywoływać tych zacięć – mają zaskakiwać, dezorientować i pozbawiać poczucia kontroli nad wydarzeniami.

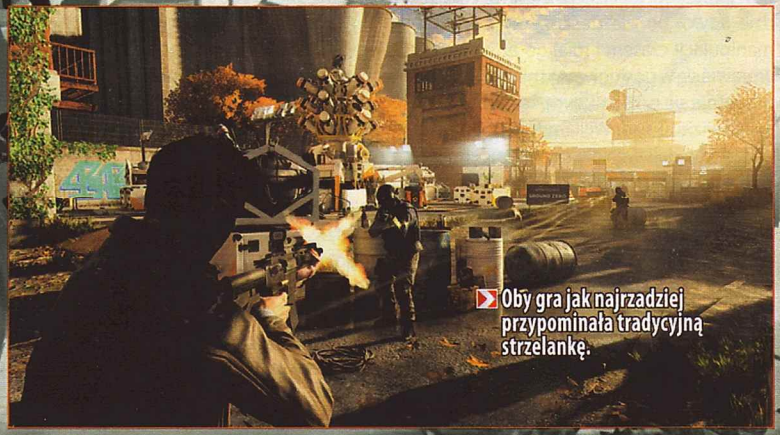
...pokaże

Quantum Break to przedsięwzięcie niezwykle ambitne, nie widzę jednak w zasadzie powodu, dla którego miałoby się nie powieść. Remedy ma doświadczenie w grach akcji – Max Payne to pozycja dla gatunku przełomowa, Alan Wake jest co najmniej solidnym shooterem – a **fragmenty QB, które mieliśmy możliwość zobaczyć do tej pory, wyglądają obiecująco**. Większym znakiem zapytania jest kwestia jakości serialu i tego, jak zręcznie wpleciony zostanie w grę. Chciałbym przenieść się na chwilę do kwietnia i wrócić z informacją, że czeka nas prawdziwa uczta. |CDA|

Hollywoodzki łącznik

Remedy ma w swoich szeregach człowieka z Hollywood. Narrative designer Greg Louden w 2012 roku przeniknął do studia – i do świata gier w ogóle – z amerykańskiej fabryki marzeń, gdzie robił animacje i efekty specjalne, maczając palce m.in. w „Grawitacji", „World War Z" i „Prometeuszu". Najbardziej dumny jest z pracy przy tym pierwszym obrazie, do którego stworzył ok. 45-sekundowy fragment (zazwyczaj podobne zlecenia ograniczają się do kilku sekund filmu, np. w „Prometeuszu" Louden przygotował scenę lądowania statku oraz burzę piaskową).

Po aktywacji umiejętności time rush Jack niczym Flash podbiegnie do wroga, by strzelić go w pysk.



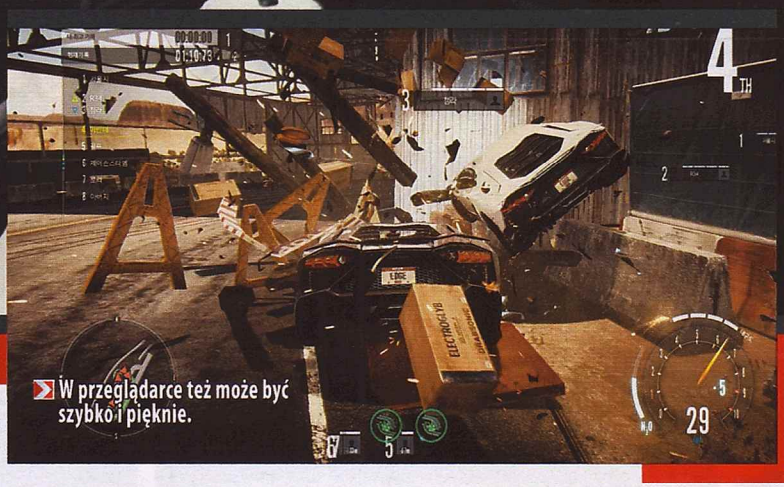
Oby gra jak najrzadziej przypominała tradycyjną strzelankę.

- PRODUCENT: EA SPEARHEAD/NEXON
- DATA WYDANIA: 2016
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
- WWW.SPEARHEAD.KR

- GATUNEK: WYŚCIGI

TYLKO ONLINE

NEED FOR SPEED EDGE



W przeglądarce też może być szybko i pięknie.

Wierzy w markę: gem

Najnowszy, niech go sczyści, Need for Speed to już na szczęście historia i można zająć się Need for Speedem jeszcze nowszym. Ten powstaje w Korei, zwie się Edge i ma zastąpić litościwie dobitego w końcu online'owego Need for Speeda World.

Edge nawet na drugi rzut oka **prezentuje się lepiej niż dobrze**. To w dużej mierze zasługa silnika Frostbite – adaptowanej technologii Battlefronta, o jakieś trzy światy lepszej niż EAGL 3 z Most Wanted/Carbon/World. I wprawdzie Need for Speed: The Run udowodnił swego czasu, że sam fakt wykorzystania Frostbite'a nie znaczy wiele bez dodatkowych technologicznych czarów, ale koreańskie EA Spearhead zdaje się i w tym punkcie mieć przewagę nad nieistniejącym już EA Black Box. Należy spodziewać się uproszczeń wynikających z przeglądarkowej natury gry, ale przynajmniej tym razem zaplecze techniczne nie będzie spóźnione na starcie o pięć lat.

Redview znów

Światem Need for Speed Edge jest Redview County – fikcyjne, ale wzorowane na Kalifornii hrabstwo znane z Rivals. Tam zamykało się w kwadracie 16 na 16 km i mieściło ok. 160 km dróg w kilku sceneriach – leśnej, górskiej, pustynnej – i zakładam, że to przyjemne zróżnicowanie znajdzie wyraz także i tutaj. Złudzeń nie mam jednak co do losów dynamicznej pogody, ale przynajmniej gracze nie będą skazani na ciągły deszcz oraz wieczną noc i ścigać się będzie można za dnia. Wtedy też, w pełnym świetle, najwspanialej zaprezentuje się **spory garaż licencjonowanych marek** (m.in. Aston Martin, BMW, Jaguar, Mercedes, Lamborghini, naturalnie Porsche) z rozbudowanym tuningiem – także wizualnym. Mają być nawet kosmetyczne wprawdzie, ale jednak uszkodzenia modeli.

Edge jednak to coś więcej niż piękne plenery i szybkie samochody. **W grze obecnych jest już teraz kilka typów aktywności** – od zwykłych sprintów solo i w grupie po wyznaczanych trasach, poprzez policyjne pościgi, po tryb zwany item battle, który do wyścigów wprowadza znajdźki ofensywne i defensywne. Ten ostatni przypomina w ogólnych zarysach Mario Kart, co znaczy, że może się udać, ale z drugiej strony, o czym świadczy prawie już zapomniany Blur, koktajle bywają ciężkostrawne. Niezależnie od tego jednak, w jaki sposób odbywa się zaspokajanie żądzy prędkości, za udział czekają nagrody w postaci losowych kart bonusowych. Te z kolei posłużą do tuningu, ale także „produkcji" aut (zapewne w formie znanej z mobilnego No Limit) oraz wymiany pomiędzy graczami.

Klasa światowa

Społeczność w Need for Speed Edge ma być zaś tym ważniejsza, że **gra z założenia jest free-to-play**. Z wyczuciem tego modelu w produkcjach Electronic Arts dotąd bywało różnie, ale w tym przypadku za ogarnięcie sprawy odpowiada Nexon, który rynek zna jak nikt. Nie ma więc w zasadzie ryzyka powtórki z Need for Speeda World, który stanowił pierwotnie buy-to-play z mikropłatnościami. Łyżką dziegciu w beczce miodu jest zatem tylko to, że Egde tworzony jest z myślą o rynku lokalnym i tak jak FIFA Online oraz zapowiedziany latem darmowy Titanfall formalnie nie opuści Azji. Nigdzie jednak nie zostało powiedziane, że po koreańskich testach (zamknięta beta już trwa) i premierze planowanej na 2016 nie trafi także do nas, by okazać się najlepszym Need for Speedem od lat. |CDA|

Edge ma szansę okazać się najlepszym NfS-em od lat.

Koreański grot

EA Spearhead, do niedawna EA Korea, to mieszczące się w Seulu studio odpowiedzialne za adaptacje słynnych marek Electronic Arts na potrzeby rynku lokalnego. Jego największym jak dotąd sukcesem jest FIFA Online 3, ale w produkcji jest także darmowy Titanfall oraz Need for Speed Edge, więc ich gwiazda może tylko zajaśnieć.

Różnica pomiędzy Edge a Need for Speedem to dzień i noc.

- PRODUCENT: POPCAP
- DATA WYDANIA: 23 LUTEGO 2016
- MULTI: PRZEDE WSZYSTKIM, DO 24 GRACZY
- WWW.PVZGW2.COM
- GATUNEK: AKCJA

PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE 2

Zakaktusił: **Krigore**

Plants vs. Zombies Garden Warfare to taka gra dziwadło. Eksploatowała tematykę śmierdzącą – nie tyle nawozem, co tabletowym każulstwem. Równocześnie jednak te wszystkie słitaśne kolorki i kwiatuszki upiększały hardkorowość, której nie powstydziłaby się dowolna strzelanka.

„Jedynkę" solidnie ograłem swego czasu na potrzeby recenzji i choć nigdy później do gry nie wróciłem, pozostawiła świetne wrażenie. Mało tam było jednak do roboty, jeśli ktoś chciał się pobawić samotnie. W kontynuacji twórcy postanowili to zmienić.

Z botem i człowiekiem

Tym razem wszyscy uczuleni na homo sapiens będą mieli tyle samo do roboty co sieciowcy: **w każdy z dostępnych trybów pobawimy się zarówno z żywymi, jak i wirtualnymi ogrodnikami**. Gdybym był złośliwy, napisałbym, że to z obawy przed pustkami na serwerze, ale wychodzi na to, że nie – PopCap wymyślił sobie, że **w Garden Warfare 2 granice pomiędzy singlem a multi będą się zacierać**. Gracze mają płynnie zastępować sterowanych przez krzem zielonych wojowników – i to już na poziomie wyboru trybu zabawy.

Zamiast tradycyjnych menusów dostaniemy hub, który będzie naszym punktem startowym do podboju sieci i nie tylko. Przykładowo – by wskoczyć do wybranego trybu online, trzeba będzie się przejść do odpowiedniego portalu. Miejscówka ta ma również oferować losowe zdarzenia i być targana nieustającą wojną między roślinami i nieumarłymi, przez co sama w sobie może być źródłem niezłej zabawy. Znając tabletowego protoplastę, pewnie pojawią się tam jakieś elementy tower defense, ale nie tylko – w hubie znajdziemy m.in. tablicę ze zmieniającymi się codziennie zadaniami do wykonania.

Róża, kukurydza i pomarańcza

Weteranów czeka niespodzianka: **wszystkie odblokowane graty i postacie z pierwszej części zostaną przeniesione do kontynuacji**. By jednak było co robić, PopCap wprowadzi do gry sześć nowych klas, co łącznie ze starymi da pokaźną czternastkę. Jeśli widzieliście zwiastun, to pewnie już macie swojego roślinnego faworyta. Moim jest Róża, której subtelna i delikatna czarodziejska natura pozwala zamieniać przeciwników w kozy. Oprócz niej szeregi roślin zasilą wyposażona w gatlingi Kukurydza i przybyła z przyszłości Pomarańcza, która przypadnie do gustu chyba wszystkim zwolennikom tankowania – wygląda jak jakiś czołg czy inny robot kroczący z polem siłowym. Po drugiej stronie też ma być wesoło: dostaniemy nieumarłego pirata, śmierdzącego wonią rozkładu superbohatera oraz przybyłego zapewne wraz z Pomarańczą nieco martwego żołnierza przyszłości, który posługuje się m.in. granatami grawitacyjnymi. Ogółem ma być przeszło setka wariacji wszystkich klas do odblokowania – będzie więc o co kruszyć łodygi i żebra.

Znów będzie można przechodzić podzielone na strefy mapy oraz walczyć z kolejnymi falami wrogów, wśród których pojawią się bossowie. Będzie co-op, będą drużyny składające się nawet z 12 osobliwych wojowników każda. Zapowiada się interesująco, a dodatkowo pewnie znów się okaże, że gra powstaje z użyciem technologii Battlefielda – tyle że pozbawionej wszystkich tych technicznych wtop, które stały się już znakiem rozpoznawczym poważniejszych shooterów Electronic Arts. |CDA|

Róża to ukłon w stronę fanów MGS. Może zamieniać przeciwników w kozy.

Trafił swój na swego. Obydwie strony dostaną futurystycznych wojowników.

Plants vs. Zombies

Protoplasta Garden Warfare jest grą typu tower defense na mobilki. Zadebiutował w 2009 roku i szturmem wdarł się na listy przebojów. Twórcy swego czasu pochwalili się, że ich gra była najszybciej sprzedającym się tytułem na iOS-a. W pierwszych dniach na Appstore została pobrana ponad 300 tys. razy, dając ponad 1 mln dolarów przychodu. Co jednak ważniejsze – zapoczątkowała całą serię gier, które pojawiły się na wielu mobilnych oraz stacjonarnych platformach.

- PRODUCENT: **INXILE ENTERTAINMENT**
- DATA WYDANIA: **2016**
- JAK ZAGRAĆ: **ALFA JEST DOSTĘPNA TYLKO DLA FUNDATORÓW**
- MULTI: **BRAK**
- TORMENT.INXILE-ENTERTAINMENT.COM

- GATUNEK: **RPG**

JUŻ GRALIŚMY!

TORMENT™ TIDES OF NUMENERA™

Wracał do domu: **Papkin**

Przewidywania najśmielszych futurologów okazały się nazbyt zachowawcze. Przez miliard lat istnienia ludzkość wkroczyła do rzeczywistości równoległych, nauczyła się leczyć śmiertelne choroby za pomocą nanomaszyn i sięgnęła gwiazd, w których stworzyła własne układy słoneczne. Ale upadła.

Rzekłem do rzeki: przyrzekam ci rzekotkę! Rzeka zaś rzeczowo odrzekła: uważam, że przestrzeliłeś.

Mashując maszynę maszynisty, masz dużo „maszów", ale mało sensu.

I upadała jeszcze siedem razy, przez co świat Tides of Numenera nazywany jest Dziewiątym. Nie wiadomo, dlaczego rozwinięte cywilizacje kończyły jak muchy pod gazetą historii, i nie wiadomo, dlaczego dziejowa prasa eksterminowała wszelkie formy życia, równocześnie oszczędzając materialne zdobycze minionych kultur (tytułowe numenery). Niektóre z reliktów okazywały się w istocie kolorowym szmelcem, jakim współcześni przyozdabiają chaty. Nieliczne – artefaktami, których prawdziwa moc i przeznaczenie wymykają się naszym możliwościom poznania, co zgodnie ze słynnym trzecim prawem Artura C. Clarke'a („każda wystarczająco zaawansowana technologia nie daje się odróżnić od magii") czyni je przedmiotami kultu i zabobonów.

Powiedzcie sami: czy wyobrażacie sobie, żeby następca Tormenta mógł trafić do lepszego ze światów? Trzy fragmenty rozgrywki, jakie sprezentowało kickstarterowym fundatorom inXile, same w sobie są zresztą numenerami z niesłusznie minionych czasów, których potencjał dopiero oczekuje na wyzwolenie. Przy powierzchownym patrzeniu dema składają się na wprawkę do kolejnego rolpleja wychowanego w starej szkole. Ale im bardziej rozpracowujemy ich zawartość, tym bardziej Tides zaczyna się jawić nie tyle jako zachowawczy uczniak, ile prymus!

Prosimy nie regulować odbiorników

Mkniesz przez stratosferę. W słuchawkach rozbrzmiewa przeciągły świst, ekran atakuje ścianami przepięknej literacko angielszczyzny. Na tym etapie Torment zamienia się w klasyczną grę tekstową, którą to wyżej podpisany zakończył... spektakularnym zgonem (przypomnę: jeszcze przed „właściwym" rozpoczęciem prologu!). Jeśli jednak nie poddacie się pędowi, protagonista rozewrze powieki w pulsującej szkarłatem sali, będącej graficzną reprezentacją jego dotkniętego amnezją umysłu. Gmerając w poszatkowanych wspomnieniach (znów ściany tekstu na 1/3 ekranu... acz uspokajam: interfejs ma się zmienić), możemy zmodyfikować bazowe wartości statystyk (jeżeli postać „przypomni sobie" rozgadane wyjście z jakiegoś przeszłego impasu, uzyska punkt do charyzmy, natomiast bohater, który zachował w pamięci brutalniejszą konkluzję, rozwinie współczynnik siły). Zawiązanie akcji kończymy, wyciskając pryszcze przed lustrem, w jakim to nowy Bezimienny odbija się po trzykroć. Od decyzji, który z refleksów określimy jako prawdziwy, będzie zależeć nasza wyjściowa profesja.

Słowem: już we wstępie tytuł zaprasza nas do Fortecy Żalu-bis i pozwala zmacać kolejne przechowujące wspomnienia kamienie doznań! **Pierwsze minuty Tormenta pachną tajemnicą. Gra jest równie poetycka i złowieszcza jak jej kultowy antenat**, w obu przygrywa zresztą dziwaczny, industrialny soundtrack Marka Morgana i obie przetykają dialogi wysmakowanymi opisami. <<Moczy koniuszek pióra w inkauście i nie przerywając pisania, kontynuuje laudację>>. Klasyczny motyw amnezji ma jednak nieklasyczną podbudowę. Centralną postacią scenariusza okaże się niejaki Pan Tysiąca Twarzy, który dzięki wyjątkowo potężnej numenerze zdołał oszukać śmierć. Od tysięcy lat jego świadomość krąży po specjalnie wytwarzanych powłokach, które po porzuceniu zaczynają wykształcać wła-

Raj nieutracony

Do scenariusza przyłożył pióro nie tylko Colin McComb, ale i Chris Avellone, drugi z ojców Planescape'a, ostatnimi czasy etatowy dodatkowy cel kickstarterowych zbiórek (poza Tormentem także The Bard's Tale IV i Divinity: Original Sin 2). MCA zaprojektował na potrzeby Tides of Numenera jednego z towarzyszy, dążącego do samounicestwienia wojownika.

Cierpieć można i w kółeczku wzajemnej adoracji, i w rolplejowym kole zainteresowań.

Planescape: Torment przekazał Numenerze najlepsze geny.

sne świadomości. W najnowszą z „porzuconych powłok" wcielił się zresztą wyżej podpisany i wcielą się wszyscy tormentowi wyznawcy w 2016. Pretekstem okaże się atak Rozpaczy, pierwotnej siły, jaka wyśledzi Pana Tysiąca Twarzy na jego prywatnym księżycu i skłoni go do ucieczki w kapsule ratunkowej. Po uszkodzeniu tejże pryncypał opuści ciało, a my zbudzimy się w sytuacji niekoniecznie moralnego upadku.

Brygada Kryzys

Kolejny fragment **sygnalizuje większą niż w Planescape interaktywność**. Podczas dyskusji czy wpatrywania się w jakiś element otoczenia możemy powziąć całkiem pokaźny wianuszek akcji, których wynik jest oparty na klasycznym rzucie kośćmi. Podczas mojej randki z kupą szlamu (miejmy to za sobą: owszem, mam niskie standardy) bohater dostrzegł jakąś wyzierającą z błocka błyskotkę. Niska zręczność plus kiepski rzut zaowocowały tym, że skonsumowaliśmy naszą znajomość, słowem – zaszło tzw. krytyczne pudło, a mój heros in spe wyłożył się jak długi. Co prawda nie uchwyciłem cacuszka, ale upadek zaowocował czasową premią do obrony („brejową zbroją"). **Pomysł na skill checki nie jest oczywiście świeży, ale Torment wydaje się nimi pęcznieć**, zostawiając daleko w tyle Pillars of Eternity (z którym gra dzieli silnik) i Wasteland 2 (z którym gra dzieli developera)!

Na dachu światów (jak nazywa się lokacja) konwersujemy ze złośliwą maszyną, wysłuchujemy chichotu różowych szyszek z innego wymiaru (nie pytajcie), chłoniemy fantazyjne projekty lokacji i mamy okazję do poznania dwójki towarzyszy. Wespół z Callistege (czarodziejką, za którą podążają jej siostry ze światów równoległych... kimś o złej sławie Annah, ale ujmującym sposobie bycia Nie-Sławy) i Aligernem (zgryźliwym mnichem o urodzie zderzaka samochodowego i żywych tatuażach tańczących na skórze) trafiliśmy na niejakiego Quorro. Ów jegomość negocjowalnej etyki został wynajęty wraz ze swoją grupką zbirów do schwytania bohatera. Co prawda w pełnej wersji będzie ich można przekupić, wykpić się zręcznym kłamstwem albo po prostu pokornie podążyć za najemnikami do ich zleceniodawcy, ale trzecie demo wykastrowało spór z polubownych rozwiązań. Zamiast tego skupiło się na ukazaniu zalet tormentowej walki (czy może raczej walko-pogaduchy, określanej przez grę mianem „kryzysu").

Warto rozmawiać

Ponoć z każdej sytuacji da się wybawić słowną szermierką (acz będzie to tylko trochę łatwiejsze od zamówienia biletów na „Śmierć i dziewczynę"), ale **starcia nie są wcale kwiatkiem u kożucha**! Tides nie wprowadza sztywnego limitu dwóch akcji na turę (pozdrowienia dla XCOM-a!) i nie przydziela poszczególnym aktywnościom osobnych kosztów, na jakie czerpiemy ze wspólnej puli punktów (buziaki, Wasteland 2). Zamiast tego każda z postaci może wykonać w swojej kolejce jeden ruch, jeden atak lub interakcję z otoczeniem i jedno użycie przedmiotu. Cios czy zaklęcie możemy wzmocnić którymś z wyczerpywalnych współczynników (te da się odnowić, poświęcając turę na medytację), gra premiuje także flankowanie.

Warto natomiast rozejrzeć się po mapie i **wykorzystać w walce otoczenie**. Można chociażby aktywować promień lasera albo czerpiąc z niewielkiego zbiorniczka mocy, wzmocnić swoją obronę (lub czerpiąc z innego, uczynić przeciwników podatniejszymi na ataki). W polu da radę wspomóc się także wyrzutnią smoły spowalniającą niemilców. Jeszcze ciekawiej robi się, gdy zanurzymy się w tzw. relacjach międzyludzkich. Callistege zna Quorro, może więc – na przykład – zaniechać ataku i spróbować odwieść go od starcia. Przy krytycznym sukcesie tańczący z nożami schowają broń. Przy porażce przez wzgląd na stare czasy zdecydują się nie atakować czarodziejki, skupiając wysiłki na pozostałych członkach drużyny. Butny Aligiern może natomiast gagatka zastraszyć, co obniży jego statystyki.

A to jeszcze nic, bo duże znaczenie ma to, kogo i w jakiej kolejności szlachtujemy! Po ubiciu herszta w jego kieszeni aktywuje się bomba, a nasz zespół będzie zmuszony dezaktywować ładunek. W dodatku gdy już szef zacznie tracić ciepło, jeden z jego podkomendnych wpadnie w szał bitewny, kolejny da nogę, a następny przestanie wspomagać drużynę buffami i postawi na konfrontację w zwarciu. Jeśli jednak wpierw uśmiercimy kumpli, oszczędzając Quorro – ten przerwie potyczkę i spróbuje uzgodnić warunki kapitulacji. Takich zależności ma być w pełnej wersji mrowie!

OTOM SIĘ PRZEBUDZIŁ!

Szlachetny praszczur przekazał Tides of Numenera masę dobrych genów. **Gra legitymuje się pierwszorzędną historią** (ponoć skupioną na triadzie „dziedzictwo, porzucenie, tajemnica"), nietypowymi lokacjami (w pewnym momencie trafimy na grzbiet Wykwitu, drapieżnika rozmiarów miasta), jakie pójdą w parze z intrygującym projektem artystycznym (graficzną reprezentacją Wykwitu jest wypadkowa korala mózgowca i zdjęcia z endoskopii żołądka. I nie, nie żartuję). Nie jestem może przesadnie obiektywny, bo też motywem z Planescape'a wytatuowałem sobie lewe ramię, ale w swym zachwycie pragnę uwrażliwić producentów z inXile: panowie, mam jeszcze prawą rękę. |CDA|

Rzuć K6, by określić dostępność kostki brukowej, i K24, by określić, czy majster dotrze na budowę trzeźwy.

CIESZY

- bliskość papierowym rolplejom
- przepiękne dialogi i opisy
- intrygujący świat, obiecująca fabuła
- najbardziej tormentowy Torment od czasów Tormenta

NIEPOKOI

- oby interfejs doczekał się gruntownej reformy
- wczesna wersja cierpi na spadki płynności i bugi

Kłopoty w raju

Choć gra pierwotnie była zapowiadana na koniec roku, zespół zdecydował się wstrzymać premierę. Ogłoszono też zmianę na stanowisku głównego producenta (Kevina Saundersa zastąpił w tej funkcji Chris Keenan, znany z kierowania pracami nad drugim Wastelandem). Zważywszy na stopień zaawansowania projektu, jest to wiadomość cokolwiek niepokojąca.

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DATA WYDANIA: 23 LUTEGO 2016 (KONSOLE), 1 MARCA 2016 (PC)
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ DO PREMIERY
- MULTI: BRAK
- WWW.FAR-CRY.UBISOFT.COM
- GATUNEK: FPS

JUŻ GRALIŚMY!

FARCRY® PRIMAL

Nuci „dzik jest dziki": **enki**

„Pff, patykami i kamieniami bawiłem się w przedszkolu. Gdzie moje power fantasy, emergent gameplay i inne frazesy?!". Podobne myśli po ujrzeniu zwiastuna nowego Far Cry'a nawiedziły zapewne nie tylko mnie. Kiedy położyłem wreszcie dłonie na padzie, okazało się, że Primal rozwiewa te wątpliwości. Tyle że na swój sposób.

Powrót do czasów wymachiwania badylami i wątpliwej higieny osobistej – przy wingsuitach, granatnikach i reszcie ogólnie pojętej nowoczesności ostatnich odsłon serii – na pierwszy rzut oka wydaje się niezamierzoną próbą odarcia gameplayu z wszystkiego, co miłe i radosne. **Far Cry Primal zabiera nas 12 milenów wstecz, kiedy ludzkość dopiero rozpoczęła wędrówkę na szczyt łańcucha pokarmowego**, a na każdym kroku odzianego w skóry dwunożnego ssaka czekało śmiertelne zagrożenie. To wciąż jest FPS, ale mamuta z rzędem temu, komu uda się tu otworzyć do kogoś ogień ciągły (przypalanie pochodnią się nie liczy). **Najpotężniejszy arsenał to własnoręcznie wykonane toporki, włócznie i łuki.** Podczas około godziny, którą miałem do dyspozycji z grą, korzystałem właśnie z nich, przy czym mogłem sobie dodatkowo wybrać wariant łuku (krótki i długi) czy topora (jednoręczny, dwuręczny) w podręcznym „kole broni". Gdy zaszła potrzeba, dało się dany oręż podpalić lub błyskawicznie dorobić kilka egzemplarzy, ale o tym za chwilę.

Sajgon w dżungli

Gdyby to było wszystko, w mojej opinii Primal już na starcie stałby na przegranej pozycji. Na szczęście w centrum rozgrywki umieszczono coś innego niż bieganie po lesie i rzucanie dzidami w głowy – oswajanie bestii. Oros – rozległa dolina stanowiąca otwarty świat gry – jest ich pełna. Od lisów, przez wilki, tygrysy szablozębne, aż do prawdziwych potworów w postaci mamutów i pamiętnych z FC4 cholernych chrzanionych wrednych rateli miodożernych. I kiedy mówię „pełna", chodzi mi o masę czerwonych kropek pojawiających się co kilka chwil na minimapie – drapieżników goniących za ofiarami, walczących ze sobą czy przechadzających się stadnie, bo akurat mają na to ochotę.

Połowy z nich nawet nie zdążymy dojrzeć przez listowie, zanim przemkną gdzieś obok

Oswajanie bestii to jak zbieranie najlepszych superbroni.

Sowa to mały bombowiec zwiadowczy – wypatrzy cel, zrzuci trującą petardę, a na koniec zadziobie kogoś na śmierć.

Dałbym głowę, że były czasy, gdy napinanie trzeszczącego łuku alarmowało wszystkich i wszystko w okolicy.

Fred Flintstone wynajmował porządną rezydencję.

Trochę FPS, trochę zabawa w prehistoryczne Pokémony.

i znikną, ale często bywa tak jak podczas pierwszej prezentacji gry, którą przeprowadził dla zgromadzonych na pokazie w Londynie dziennikarzy jeden z developerów. Gdy w początkowej lokacji, skromnym obozie rozbitym wokół ogniska, wyjaśniał podstawowe mechanizmy sterowania i wydawania futrzastemu kompanowi komend ataku, nagle zza pagórka wybiegł jeleń, a zaraz po nim w centrum pola widzenia pojawił się rozsierdzony niedźwiedź. Ten zaniechał pogoni za rogaczem i rzucił się na głównego bohatera. Kilkanaście sekund panicznej ucieczki później trzeba było wczytywać stan gry. W mojej rozgrywce zaś wataha wilków zagoniła kozę w kozi róg, przy czym owym rogiem była półka skalna, z której rogaty zwierz skoczył na główkę wprost pod moje nogi. Akurat, by go błyskawicznie oskórować.

Azor, bierz go!

W tak nieprzyjaznym świecie, z tak prymitywnymi narzędziami przeżyć niełatwo. Na szczęście główny bohater, Takkar, potrafi oswoić wiele spośród hasających i rozszarpujących wesoło wszystko wokół bestii, jeśli tylko: a) będzie miał pod ręką zapas przynęty, b) rzuci ją w pobliże wypatrzonego zwierzęcia, c) podkradnie się do pożywiającej się bestii i d) wykona swoje gusła bezpośrednio przy niej po wduszeniu przez gracza odpowiedniego przycisku. Od tego momentu **gracz może przywoływać oswojonych kompanów z podręcznego menu** jak Pokémony (każdy różni się siłą, prędkością czy zdolnością do skradania się) i nasyłać na wszystko, co uprzykrza mu życie. Zwierzęta będą czekać na komendy, ale zareagują również, gdy ich pan stanie się celem, i spróbują go wówczas obronić.

To nie wszystko – jako odpowiednik lornetki służy bohaterowi sowa. Po przywołaniu jej gracz uzyskuje widok z kamery wysoko ponad okolicą. Sterując ptaszorem, możemy oznaczać z góry zauważonych przeciwników, a także skłonić go do pojedynczego, śmiertelnego ataku na wybrany cel (byleby nie był nazbyt wytrzymały). Jako że rzecz dzieje się w dużej mierze w gęstej dżungli, w rozeznaniu się w sytuacji pomaga wzrok łowcy usuwający kolory z otoczenia i zaznaczający na jaskrawo obiekty warte uwagi. W tym rośliny, zwierzęta i ludzi.

Ja Takkar, ty trup

Fabuła gry zajawiona była bardzo oględnie. Celem Takkara jest odnalezienie członków swojego plemienia Wenja w Oros i wydarcie krainy z rąk wrogiego ludu oraz łap najdzikszych i największych ze zwierząt. O tym, czy spotkamy na drodze jakiś wyrazisty czarny charakter pokroju Vaasa czy Pagana Mina, twórcy milczą. **Póki co mogę osobiście zaświadczyć, że w rolę największych oprychów epoki udanie wcielają się mamuty.** Rozsierdzone roznoszą w strzępy wszystko wokół, nic nie robiąc sobie z wykałaczek, które Takkar wtyka im w trąby. Oczywiście da się je w końcu powalić, ale dopiero po długiej i wyczerpującej batalii (a i tak zwykle tumult zdąży zwrócić uwagę pozostałych włochatych prasłoni, które bardzo chętnie pomszczą kompana).

No i są jeszcze wrogie plemiona. Zdarzyło się, że pierwszą osobą, którą zabiłem poprzez zdalne umieszczenie włóczni w uchu, była krzątająca się w obejściu chatki przeciwnego obozu, umiarkowanie szczelnie odziana kobieta. Wrogich „samic człowieka" jest na pierwszy rzut oka mniej niż mężczyzn, ale nie znaczy to, że nie potrafią przypierdzielić Takkarowi z rozmachu gnatem. Czyszcząc posterunki, należy kosić wszystkich równo z ziemią, bo dopiero po wybiciu całej obsady osady można rozpalić ognisko, na stałe oddające te kilka namiotów na krzyż w ręce Wenja. Podchodzi się do tego zresztą podobnie jak w poprzednich odsłonach serii, identyfikując wpierw krzykaczy, którzy mogą wezwać posiłki, i zdejmując ich w pierwszej kolejności albo pozostając jak najdłużej w ukryciu i wykorzystując możliwość cichej egzekucji od tyłu. Podobna taktyka ma zastosowanie również w rozsianych po mapie zadaniach pobocznych, gdzie trzeba w podobny sposób pozbyć się np. mieszkańców pobliskiej jaskini.

Podchody nieco bardziej taktycznymi czyni fakt, że Takkar może używać zatrutych ostrzy do rzucania, prymitywnych bomb i pułapek wyłączających z akcji większe grupy wrogów. Ich efektywne zastosowanie wymaga jednak trochę wprawy i w moim przypadku i tak za każdym razem kończyło się okładaniem jaskiniowców pałą po nielicznych zębach. Nagrodami za wykonywanie zadań są punkty umiejętności oraz craftingowe fanty. Te pierwsze pozwalają usprawnić poruszanie się, walkę i zbieractwo, a drugie potrzebne są do tego, by tworzyć coraz lepsze rodzaje broni i uzupełniać zapasy strzał, włóczni, toporków i (jakkolwiek by to brzmiało) „gadżetów".

Far cry from Far Cry

Jest coś odświeżającego w przeniesieniu akcji FPS-a jak najdalej od czasów współczesnych. Tym bardziej że **„farkrajowe" mechanizmy otwartego świata mają się w Primalu dobrze**. Godzina gry to za mało, by określić potencjalną długowieczność tytułu, zwłaszcza że usiadłem do niego rozpieszczony wolnością w Just Cause 3. Nie wierzę, by nowa odsłona serii przebiła popularnością te dotychczasowe, ale doceniam kreatywne szaleństwo Kanadyjczyków i życzę im, bym się mylił. |CDA|

CIESZY

- ⊞ nowe, świeże spojrzenie na FPS-y
- ⊞ możliwość oswajania i przywoływania do pomocy zwierząt

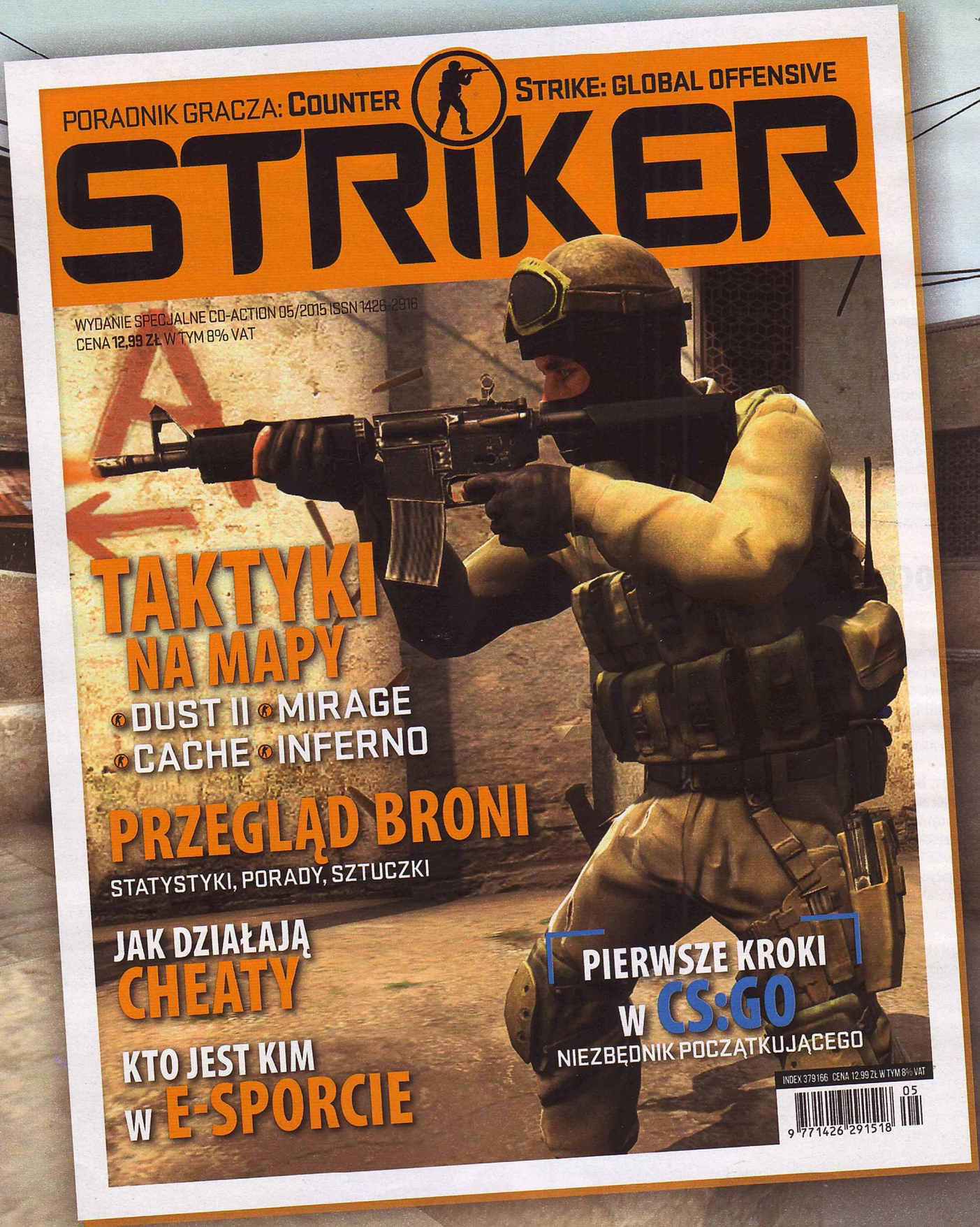
NIEPOKOI

- ⊟ czy formuła walki patykami i kamieniami nie wyczerpie się zbyt szybko?

Nowe stare światy

Choć czasy prehistoryczne bynajmniej nie stanowią nowości wśród teł fabularnych gier (patrz: nasz swojski Fred na Atari), ostatnio możemy mówić o małej modzie na nie. Wśród gier wysokobudżetowych obok Primala powstaje również Wild Michela Ancela ze zmiennokształtnym szamanem oraz Horizon: Zero Dawn, w którym przyjdzie nam polować elektrycznymi dzidami na mechaniczne dinozaury.

BOOM. HEADSHOT.



PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA GRACZY CS:GO
OD 17 GRUDNIA W KIOSKACH.

- PRODUCENT: SANDBOX INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: POCZĄTEK 2016
- JAK ZAGRAĆ: WYKUPIĆ DOSTĘP DO BETY
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
- WWW.ALBIONONLINE.COM
- GATUNEK: MMORPG

JUŻ GRALIŚMY!

Albion ONLINE

Została przyjęta z wdzięcznym sercem: **9kier**

Chwilę po tym, jak stworzyłam pierwszą tarczę, dostałam zaproszenie do gildii. Od tej pory dzielnie ją reprezentowałam – wciąż w samej bieliźnie, ale z czerwonym serduchem na tarczy.

Moi pobratymcy nie byliby ze mnie dumni, gdyby widzieli, co wyrabiałam na początku. Brak samouczka w becie poskutkował tym, że **MMORPG-a osadzonego w konwencji średniowiecznego fantasy uczyłam się metodą prób i błędów**. Nie zauważyłam zadań w dolnej części ekranu, więc robiłam to, na co miałam ochotę – craftowałam przypadkowe przedmioty i zabijałam lisy na zlecenie enpeca. Nie zauważyłam opcji odpalenia globalnej mapy, która później okazała się zresztą olbrzymia, więc szlajałam się po obserwowanej z góry, urokliwej okolicy bez żadnego celu. Nie zauważyłam, że sprzęt z czasem się zużywa, i raz czy dwa razy zdarzyło mi się uskuteczniać tzw. marsz wstydu, gdy bez miecza, narzędzi i w samej bieliźnie – bo wszystko się zepsuło – wracałam pieszo przez kilka sporych lokacji do miasta, by to naprawić. Po drodze naturalnie dodatkowo ginęłam, bo metka „bezpieczna strefa" dotyczyła tylko PvP i wilki jej nie respektowały.

Dobry grind bywa przyjemny.

Sława za bawełnę

Teraz biegam zakuta w zbroję płytową, z pelerynką z sercem na plecach, ale ani nie mam konia, ani nie czuję się gotowa na starcia z graczami. Wiem już, gdzie w okolicy znajdę brzozę, której nie będę musiała zabierać sprzed nosa innym osobom, gdy tylko odrośnie. Ulepszyłam nóż myśliwski i inne narzędzia, dzięki czemu – przy akompaniamencie soczystego dźwięku – mogę skórować większe zwierzęta. Mimo braku głupawych czapek crafting to podstawowy element Albionu. **Nie ma tu klas, poziomów i związanych z nimi zdolności, typowego expa** ani żadnej ścieżki zdrowia, przez którą próbuje przeciągnąć cię gra. Wystarczy, że zastanowisz się, co chciałbyś robić, i sprawdzisz na naprawdę bogatym okrągłym drzewku, jak to osiągnąć. Wtedy też zacznie się coś, co odstraszy połowę współczesnych graczy, czyli bezlitosny grind.

W Albionie stajesz się sławny przez zbieranie bawełny. Stajesz się sławny, rąbiąc drewno na zadupiu i wycinając nieumarłych. Stajesz się sławny, przetapiając rudę miedzi w sztabki. Wszystko, co robisz, przysparza ci punktów sławy, a od renomy zależą twoje możliwości. Całkiem szybko okazuje się, że na odblokowywanie kolejnych funkcji drzewka będziesz musiał poświęcić mnóstwo czasu. Chcesz móc korzystać z lepszego noża myśliwskiego albo miecza? Albo zacząć przetwarzać bardziej wymagające materiały? Najpierw musisz stracić trochę życia na zdobywanie sławy z konkretnego źródła – zabijanie wszystkiego, co się rusza, czy zawalanie ekwipunku niepotrzebnymi surowcami, które w dużej ilości zaczną mocno cię spowalniać. Kiedy doszłam do momentu, w którym do każdego elementu drzewka miałam daleko, odpuściłam sobie, ale po cichu przyznam, że ten **ukierunkowany grind sprawiał mi przyjemność**.

Sława za produkcję desek

Głównym powodem była wspomniana swoboda. Nie miałam ochoty iść w rolnictwo, bo domki i poletka na wyspach były przeznaczone dla graczy z kontem premium, i na szczęście nikt mnie nie zmuszał do zbierania nasionek czy craftowania omletu z kurczakiem. Nie chciałam mieć ani łuku, ani magowego kostura, więc tworzyłam coraz bardziej zaawansowaną broń białą. Casual taki jak ja, nieliczący się ze statystykami, może mieć na sobie szatę maga z hełmem i topór, bo tutaj definiuje cię to, co nosisz – głównie dlatego, że to od ekwipunku zależą dostępne umiejętności wybierane w czasie craftingu.

Trochę czuć, że to beta, ale gdziekolwiek poszłam, spotykałam w okolicy innego gracza, **w miasteczkach już teraz jest dość tłoczno** i jak to w MMO bywa, czasem trudno dopchać się do enpeca. Na razie schodziłam zaledwie mały kawałek mapy, notorycznie zacinając się zresztą na drzewach czy budynkach, ale i tak chciałabym więcej rodzajów mobów i trudniejszych „niskopoziomowych" lochów, w których nie zdążysz ziewnąć przed spotkaniem z kolejnym przeciwnikiem. Życzyłabym też sobie, by walka była bardziej interesująca we wczesnej fazie gry, bo nim zaopatrzyłam się w lepszy sprzęt i mogłam choćby przerywać komuś inkantację, potyczki polegały na autoatakowaniu i okazjonalnym wciskaniu bijącego mocniej Q. Developerzy mówią o rozgrywce skupionej na podboju i obronie terytoriów, ale na początku w ogóle się tego nie czuje – fani MMORPG-ów w rodzaju Ultimy Online niech jednak trzymają rękę na pulsie. **|CDA|**

CIESZY

- **urokliwa grafika**
- **nie ogranicza gracza**
- **prawie nie czuć, że to beta**

NIEPOKOI

- **brak choćby krótkiego tutorialu**
- **grind, grind, grind**
- **we wczesnej fazie gry walka nie porywa**
- **mało ciekawy crafting**

Nie tylko na PC

Tego sandboksowego MMORPG-a ograsz po premierze również na Linuksie oraz na mobilnych sprzętach z Androidem i zapewne z tego ostatniego wynika prostota walki. Co więcej, rozgrywka będzie międzyplatformowa, co oznacza, że koleżanka z blaszakiem i kolega z tabletem będą mogli bawić się razem w tym samym świecie.

- PRODUCENT: FIRAXIS
- DATA WYDANIA: 5 LUTEGO 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: DLA 2 OSÓB
- WWW.XCOM.COM
- GATUNEK: STRATEGICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

XCOM 2

Sekcjonuje sectoida: **Mac Abra**

Mówili, że przegraliśmy tę wojnę. Że Obcy podbili świat. Że to koniec. Że staliśmy się niewolnikami. Ale rozejrzyjcie się wokół. To przecież nadal nasze miasta. Palą się światła, na ulicach tętni życie. W sumie wszystko po staremu. Nic się nie stało, ludzie. Nic się nie stało.

Czy aby na pewno? Żeby się o tym przekonać, udałem się na pokaz, na którym ekipa Firaxis prezentowała niemal finalną wersję tytułu. Co prawda półgodzinna pogadanka plus dwie godziny grania to nie jest dużo czasu, by ogarnąć dość złożoną grę taktyczno-ekonomiczną, ale z drugiej strony tyle wystarcza, by móc sobie wyrobić tzw. ogólne wrażenie.

Kondominium ludzko-ufolskie

Spokój panuje na Ziemi. Miasta są nasze, ale stoją w nich ogromne obeliski z dziwnymi symbolami. Ludzie gęsto wypełniają ulice, ale między nimi kręcą się przypominający Robocopa żołnierze Adventu, czyli zbrojnego ramienia planetarnego rządu. A że dowodzeni są przez oficerów o dziwnie nieprzyjemnym głosie i w obco wyglądających pancerzach? Grunt, że można normalnie żyć. Tylko skąd ta wyraźna nerwowość w ich ruchach? Po co te wszystkie skanery, wykrywacze, sensory, bramki kontrolne? Czego się boją? Tego dowiadujemy się już w tutorialu – pod pancerzami kryją się twarze (i zapewne ciała), które tak całkiem ludzkie nie są. To ludzko-ufolskie hybrydy... Spokój jest tylko pozorny, bo wojna trwa. Tyle że teraz prowadzona na innych zasadach.

XCOM w ruinie

Zdziesiątkowany XCOM przetrwał, ale to teraz terroryści (lub bojownicy o wolność – zależy, czyje programy informacyjne oglądasz) walczący metodą „hit & run". Nie ma oficjalnego dofinansowana, więc wszelkie zasoby są na wagę złota. (Z tego, co widziałem, nadal funkcjonuje ogromna podziemna baza XCOM-u – twórcy nie za bardzo chcieli wyjaśnić, jakim cudem nie została namierzona i wykryta przez 20 lat, które dzielą nas od wydarzeń z pierwszej części gry. Niech tam, zawieśmy niewiarę...). Nieustanny deficyt wszystkiego wymusił na partyzantach odmienną niż wcześniej taktykę – warto nie tylko skrupulatnie zbierać pozostałości po wrogach (elementy wyposażenia, broń, amunicję), lecz także wynosić swoich rannych z pola bitwy. Ba, opłaca się nawet dźwigać do punktu ewakuacyjnego ciała poległych – ich rynsztunek jest zbyt cenny, by beztrosko go porzucić. Handel artefaktami na czarnym rynku też jest wskazany.

Jedna z gier, dla których warto czekać na rok 2016.

Kto...

Pomówmy o żołnierzach XCOM-u. Pozostawiono podział na specjalizacje – nadal mamy snajpera i grenadiera. Nowością jest ranger, czyli w sumie odpowiednik szturmowca z „jedynki", z tą różnicą, że jako drugą broń dostał imponującą katanę czy inną maczetę, która w walce bezpośredniej jest naprawdę mordercza. Jest jeszcze „specjalista" – wojak w towarzystwie drona, którego może wykorzystywać do ataków, hackowania wrogich robotów i instalacji oraz leczenia rannych.

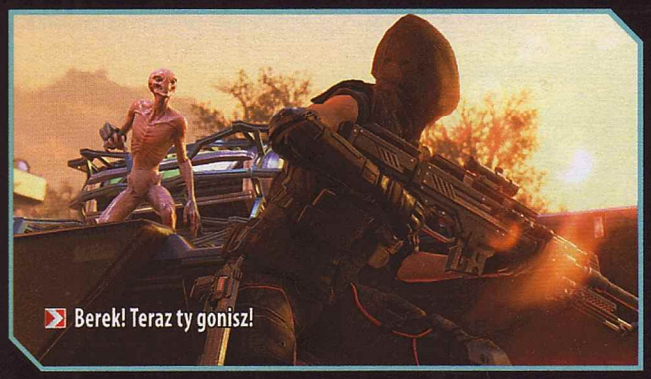
No właśnie – hackowanie. Już nie wystarczy tylko strzelać. **Teraz każdy żołnierz jest też specjalistą od e-walki.** Szczęśliwie nie wsadzono tu żadnego QTE czy durnej minigierki. Gra zwyczajnie oblicza szansę powodzenia włamania w zależności od umiejętności hackera i skomplikowania zadania. Do tego możemy wybierać specjalne modyfikatory wpływające na skuteczność cyberataku. Dają one skutki uboczne – tak przy pozytywnym, jak i negatywnym efekcie działań. Przykładowo szansa na otworzenie drzwi wynosi 50%, ale możemy podnieść ją do 75%, dostając w bonusie kilka punktów akcji dla hackującego w następnej turze. Jeśli jednak złamanie zabezpieczeń nie powiedzie się, żołnierz zostanie ogłuszony na dwie tury. Zaryzykować?

...i z kim

Poprzedni XCOM nosił podtytuł Enemy Unknown, czyli Nieznany wróg. Gwarantuję wam, że tutaj też będziecie mieli do czynienia z nieprzyjaciółmi, których możliwości nie znacie. **Przeciwnicy wyglądają teraz zupełnie inaczej** (to ludzko-zwierzęco-ufolskie mieszańce) i dysponują nowymi, zaskakującymi zdolnościami. By daleko nie sięgać i za wiele nie zdradzać – poczciwy szarak, sectoid, teraz ma ponad 2 metry i wygląda, jakby właśnie wyskoczył w bardzo kiepskim humorze z Dying Lighta. Do tego za pomocą mocy psionicznych jest w stanie ożywiać poległych żołdaków Adventu. Chudzielec (thin man) to obecnie jakaś hydra czy inny wężostwór, znacznie groźniejszy niż jego przodek – nie tylko jest

Nosił wilk razy kilka

Znane z poprzednich odsłon misje przechwycenia są tutaj ciekawie zmodyfikowane. Teraz to nie my polujemy na UFO, lecz sami jesteśmy ściganą zwierzyną. To pojazdy Obcych próbują dopaść przemieszczającego się Avengera przekształconego w mobilne centrum dowodzenia. A jeśli uda im się zmusić go do lądowania, ludzie desperacko będą bronić się przed hordami wroga.



piekielnie celny i pluje trucizną na dystans, ale także potrafi unieruchomić oponenta z dużej odległości, atakując go... językiem. Dość powiedzieć, że w ciągu trzech tur wykończył trzech moich rekrutów. Bolało! Do tego dochodzą mechy. Reszty niespodzianek nie zdradzę, ale są paskudne.

...i jak

Taktyka walki nie zmieniła się za wiele w stosunku do poprzedniej części – mamy tury, dwie akcje w ich obrębie, szukanie osłon, przyczajki itp. Spodobało mi się położenie nacisku na flankowanie wroga, czego wcześniej nie było. Zachodząc go z boku, odbieramy mu bonusy do obrony i zwiększamy szansę na trafienia krytyczne. **AI zdaje mi się agresywniejsza** (choć nadal uważam, że za mało). Niestety sporo misji to wciąż „czasówki" (nie cierpię!). Wrogowie tradycyjnie dostają posiłki w trakcie walki, ale teraz nie są to losowe zrzuty (np. pośrodku naszego szyku, co jak dla mnie zupełnie rozwalało taktyczność starć), bo turę czy dwie wcześniej miejsce desantu oznaczone jest flarą, można się więc odpowiednio przygotować. Za to nasi potrafią wezwać w każdej chwili śmigłowiec ewakuacyjny i oderwać się od nieprzyjaciela, gdy misja zaczyna iść źle. O ile do niego dotrą. A o co w ogóle walczymy, tego zdradzić nie mogę i nie chcę. Ci, co podbili Ziemię, mają rzecz jasna Szatański Plan (ukryty pod kryptonimem Avatar). XCOM robi, co może, by go opóźnić, m.in. atakując struktury ufoli i Adventu, sabotując działania wroga itp. Obie strony na pewno jeszcze coś kryją w zanadrzu, wnioskując z tajemniczych min producentów, gdy przyciskano ich w tej sprawie.

Co jeszcze?

Grafika niewątpliwie jest ładniejsza (UE3 swoje robi). Mapy mają być generowane losowo (!) i widać, że składają się z dużo większej niż wcześniej liczby różnorodnych klocków. Szczególnie wyraźne jest to w miastach, które teraz są naprawdę zróżnicowane. Na planszach ma się zresztą sporo dziać, pojawią się np. zmienne warunki atmosferyczne. Muzyka jest odpowiednio podniosła. Dostosowywać da się nie tylko żołnierzy (dużo więcej opcji), lecz także ich broń. **Giwery można zresztą teraz ulepszać** – tego mi wcześniej bardzo brakowało!

Żeby nie przedłużać: dawno już wpisałem XCOM-a 2 na listę gier, na które czekam. Po dwóch godzinach bliskiego kontaktu trzeciego stopnia zdania nie zmieniłem. Nie jest to coś, co urywa głowę i wyciska łzy z oczu, ale **na pewno wywoła u zainteresowanych syndrom jeszcze jednej tury**. Mnie to w zupełności wystarcza do szczęścia. **|CDA|**

CIESZY

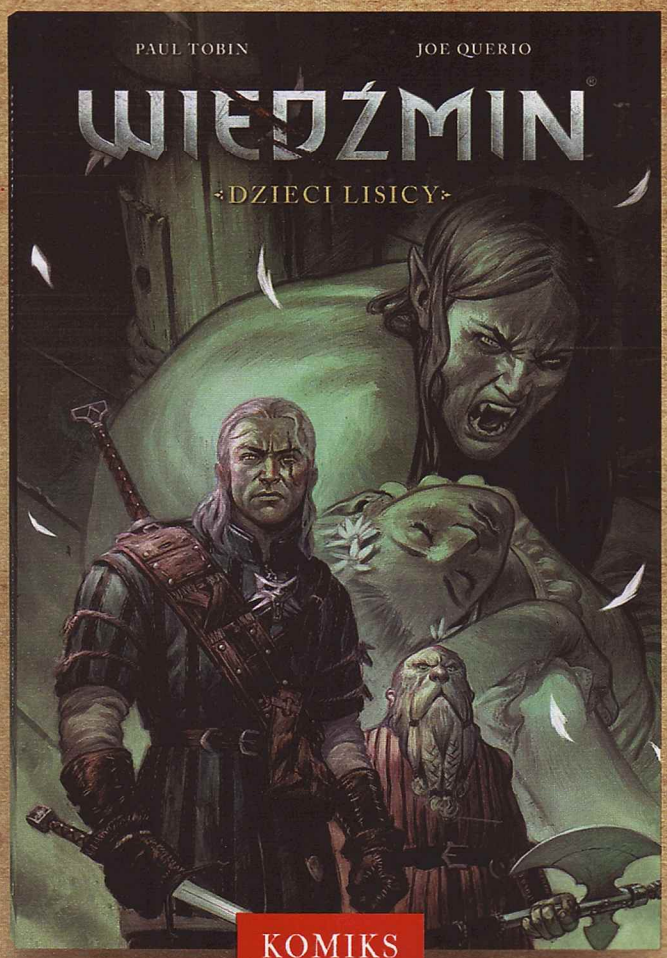
- **ładniejsza grafika**
- **dużo bardziej zróżnicowane mapy**
- **ulepszona walka**
- **ma „to coś"**

NIEPOKOI

- **ciągle zbyt pasywna AI**
- **„czasówki"**

REKLAMA

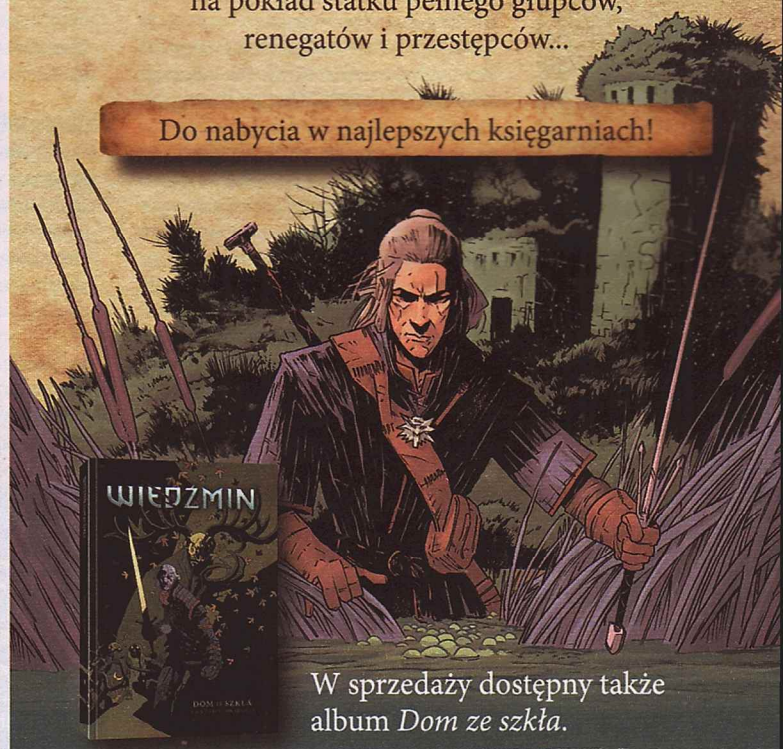
DARK HORSE BOOKS
CD PROJEKT RED
EGMONT Publishing



WIEDŹMIN
DZIECI LISICY

Tym razem wędrówka wiedzie Geralta na pokład statku pełnego głupców, renegatów i przestępców...

Do nabycia w najlepszych księgarniach!



W sprzedaży dostępny także album *Dom ze szkła*.

SWIATKOMIKSU.PL
SKLEP.EGMONT.PL

REKLAMA

- PRODUCENT: 8D STUDIO
- DATA WYDANIA: PRZEŁOM 2016/2017
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 40 ZŁ)
- MULTI: NA RAZIE BRAK
- WWW.SKETCH-TALES.COM
- GATUNEK: SURVIVAL/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

SKETCH TALES

Jest przygoda, są i skarby.

Śpiewającą parówkę stworzył: **spikain**

Prosta grafika, crafting, budowanie z bloków, generowanie proceduralne. O nie, kolejny klon Minecrafta? O, nie – coś zupełnie świeżego. Kiedy ostatnio rysowaliście myszką?

Zacznijmy od oczywistości, która uderza na pierwszy rzut oka: Sketch Tales wybija się z tłumu minecraftowatych survivali za sprawą grafiki. Nie jest co prawda do końca konsekwentny – woda wygląda jak wyjęta żywcem z innej gry – ale szybko się o tym zapomina, bo w związku z naturą tej produkcji wszystko pasuje tu jak pięść do oka.

Chodź, pobazgraj mi świat

Gra utrzymana jest w bałaganiarskim stylu gryzmołów z zeszytu – w trójwymiarowych otoczeniach z wymazanymi grubą kreską teksturami spotykamy story w 2D o prostych animacjach, niskiej rozdzielczości i dziwacznym udźwiękowieniu. Na ziemi znajdujemy równie płaskie i równie nabazgrolone przedmioty. To samo dotyczy naszej postaci.

Jeżeli jeszcze nie przewróciliście kartki, to dobrze – znaczy, że jesteście godni poznać przyczynę prostoty Sketch Tales. Przed rozpoczęciem gry możemy wybrać jedną z dostępnych już postaci lub stworzyć od podstaw własną. I kiedy piszę „stworzyć od podstaw", traktujcie to bardzo dosłownie. Nie przesuwamy suwaków, nie klikamy trójkącików i nie zaznaczamy „ptaszkami". Zamiast tego chwytamy za pędzel i rysujemy, od stóp do głów – kilka klatek na animację ruchu, kilka (albo i jedną) na wypadek stania w miejscu, kilka do ataku. Przełączamy zakładkę, żeby nagrać odgłosy. (Na przykład bólu od otrzymywanych obrażeń).

Owszem, **to gra survivalowa z craftingiem i innymi tego typu oczywistościami** – tylko że podczas swojej przygody znajdziecie chociażby specjalny pędzel, który pozwoli wam edytować przedmioty. Ostatecznie będziecie też mogli tworzyć swoje potwory, nadawać im imiona i nagrywać dźwięki. Najważniejszą misją jest jednak przywrócenie światu kolorów. W chwili rozpoczęcia gry uniwersum Sketch Tales jest biało-szaro-bladoniebieskie, a naszym zadaniem jest odnalezienie farb o kolejnych barwach.

Ziemniak kontra ninja

O mechanizmie budowania wypada zaledwie wspomnieć, że jest. W obecnej wersji to tylko dodatek, którego nie można porównać do rozbudowanego systemu w Minecrafcie. Proces budowania został oparty na systemie energii, a ten związany jest z rozwojem postaci. Bo Sketch Tales to też takie trochę RPG.

Po świecie gry chodzą na przykład NPC wręczający questy. Nie spodziewajcie się fabuły z Wiedźmina – na razie czeka na was proste „zabij i przynieś" i trudno mi wyobrazić sobie, co innego miałoby się znaleźć w tak losowej grze. Zwłaszcza że świat, powiedzmy, jest półżywy. Bywa, że po powrocie do miejsca, w którym otrzymaliście misję, enpeca już dawno w nim nie ma. Bo na przykład poszedł walczyć z kostuchą, szkieletem albo ninją.

Wypiszcz, wymaluj

Największym problemem Sketch Tales jest to, że **gra sama jest jak szkic – chaotyczna, złożona z kilku mało rozwiniętych i nie do końca sklejonych w całość pomysłów**. Rysowanie na przykład jest fajne w teorii, ale w praktyce bezużyteczne, a na dodatek upierdliwe, bo narzędzie dostarczone przez twórców to mniej intuicyjna wersja Painta. Nie widziałem ani jednego ciekawego zastosowania najważniejszej mechaniki gry – nie pomaga oczywiste skojarzenie z Drawn to Life, Freakyforms czy Spore. Trudno którykolwiek z tych tytułów nazwać wybitnym, ale każdy już lata temu zrobił lepiej to, co wydaje się główną atrakcją Sketch Tales.

Można się kłócić, że od tego jest early access – żebyśmy mogli wesprzeć twórców, płacąc za wczesną wersję produktu. Pytanie tylko, gdzie postawimy granicę. **Sketch Tales wydaje się na razie zalążkiem czegoś z ogromnym potencjałem.** Miejmy nadzieję, że nie będzie to jedna z tych gier, które powstały, by na wieki trwać w earlyaccessowym czyśćcu i nigdy nie ujrzeć dnia premiery. |CDA|

CIESZY
- ⊞ rysowanie
- ⊞ podkładanie głosu

NIEPOKOI
- ⊟ bezsens rysowania
- ⊟ bezsens podkładania głosu

SKETCH TALES

Usłysz moje cierpienie

Twórcy zamierzają kiedyś dodać do Sketch Tales tryb multiplayer. Obecnie to co najwyżej cień na horyzoncie, ale jest na co czekać – prawdopodobnie to wtedy rysowanie i nagrywanie dźwięków przestanie być nudne po pół godzinie gry.

Topór był nudny, więc dodałem mu twarz.

Jeśli walczyć o przeżycie, to w dobrym stylu.

- PRODUCENT: HI-REZ STUDIOS
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WYKUPIĆ DOSTĘP DO BETY
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
- WWW.PALADINS.COM
- GATUNEK: FPS

TYLKO ONLINE

PALADINS

CHAMPIONS OF THE REALM

JUŻ GRALIŚMY!

Zamiast zajmować punkt wybiera karty: **9kier**

Hi-Rez śledzi trendy. Kiedy był szał na Moby, studio wypuściło na rynek Smite'a z perspektywą zza pleców. Teraz, kiedy na topie są strzelanki z unikatowymi bohaterami, dopieszcza Paladins: Champions of the Realm, dodając do klasycznej formuły mechanikę kart.

Na tle Overwatcha Paladyni prezentują się raczej biednie. Po pierwsze na razie oferują **zaledwie jeden tryb gry z ludźmi lub AI**, w którym dwie ekipy po pięć postaci co jakiś czas zajmują punkt, a zwycięska drużyna otrzymuje specjalną machinę oblężniczą i rusza niszczyć wrogą bazę. Po drugie projektanci i graficy Hi-Rez wprawdzie odbębnili swoje zlecenia, ale dwóm mapom oraz dziewięciorgu dostępnym w becie bohaterom brakuje detali i charakteru. Krasnolud czy mój ulubiony orczy szaman są sztampowi do bólu, a żeńska część obsady – długoucha asasynka Skye, łowczyni Cassie podróżująca z rudym ptaszyskiem i wiedźma Evie – zostały zbudowane zgodnie ze starą szkołą obfitych biustów i kusych wdzianek. Mapy z kolei są w dużej części jednopoziomowe.

Po trzecie twórcy poszli na łatwiznę w kwestii balansu, dając poszczególnym bohaterom bardzo podobne typy umiejętności. Każdy, jak w Heroes of the Storm, potrafi wejść na konia, każdy ma zdolność pozwalającą mu wyrwać się z tarapatów (wyskok, zniknięcie, przyspieszenie ruchu itp.), a prawie połowa dostała coś wzmacniającego podstawowe ataki. Na szczęście w programie są też leczenie, bomby, tarcze i inne wieżyczki – każdy bohater jest wyposażony w trzy zdolności, nie licząc mounta – co składa się na **grę, w której niewiele zdziałasz bez dobrej kompozycji drużyny**.

Pomieszaj Overwatcha...

Jeśli miałeś przyjemność grać w betę Overwatcha i tutaj też chciałbyś, jak Żniwiarz, zmieść wszystkich odpowiednią sekwencją umiejętności, możesz się rozczarować. W drużynowej strzelance Hi-Rez cooldowny wynoszą maksymalnie kilkanaście sekund, więc nie możesz poczekać, aż wrogowie wykorzystają najpotężniejsze zdolności, po czym zmasakrować ich ultem. **Trudno tu odwrócić bieg meczu**, zwłaszcza jeśli grasz z losowymi ludźmi bez komunikacji głosowej, przez co efekt kuli śniegowej jest widoczny – utrać punkt raz czy dwa, a najprawdopodobniej przegrasz mecz. Po zabiciu wroga wypada z niego leczący plusik, więc wystarczy go szybko zabrać, by jeszcze zwiększyć przewagę. Co gorsza, machina oblężnicza – śmiertelny wróg strzegących bazy bram, który jest nagrodą za zajęcie punktu – zasuwa po mapie jak skurczybyk, a drużyna mająca przewagę szybciej leveluje, więc prędzej dostaje kolejne karty.

W rzeczywistości w tej mechanice nie ma zbyt dużo świeżości i **niejednokrotnie czułam się tak, jakbym grała w pierwszoosobową wersję Heroes of the Storm**. Wszystko dlatego, że wspomniane karty, wybierane na kolejnych poziomach doświadczenia w trakcie meczu, to de facto modyfikacje umiejętności bohatera. Taka karta może sprawić, że leczący totem Grohka ochroni okolicznych sojuszników przed CC albo zatrzyma w miejscu pobliskich przeciwników, doda postaci rozmaite efekty trafienia, zwiększy zadawane obrażenia, wzmocni tarczę czy regenerację hapeków. Gdy twój Fernando czy inny Pip zdobywają poziom, wybierasz jedną z trzech modyfikacji. I jak w becie decydujesz się na którąś z losowych kart, tak w finalnej wersji gracze będą samodzielnie układać talie do wykorzystania w trakcie meczu. Skrzynki z losowymi kartami wypadają wprawdzie po grze rzadko, ale stopniowe kolekcjonowanie ich daje sporo radości – a że autorzy stworzyli łącznie 233 kartoniki, strony z buildami zaczną wkrótce wyrastać jak grzyby po deszczu.

...z Heroes of the Storm

Chciałabym, aby nowa gra Hi-Rez była bardziej taktyczna, bo w tej chwili w większym stopniu przypomina klasyczną strzelankę niż quasi-Mobę stawiającą na spryt. Dlatego też cieszę się – jako osoba, która kompletnie nie nadaje się do Quake'a Live i innych takich – że jest jeszcze wolniejsza niż Overwatch. Nie pomogło to specjalnie mojej drużynie i grając z przyjaciółmi, i tak dawaliśmy ciała niemal za każdym razem (nie mogliśmy zrzucić winy na lagi czy spadki klatek, bo gra chodzi superpłynnie), ale na szczęście **mecze są krótkie i – dopóki nie zacznie cię drażnić efekt kuli śnieżnej – przyjemne**. Kilkanaście pierwszych sprawiło mi sporo radości, a że Hi-Rez jest teraz na etapie zbierania opinii i patchowania, jeszcze dużo może się zmienić. |CDA|

CIESZY

- ⊞ krótkie, ok. 10-minutowe mecze
- ⊞ mechanika kart daje sporo opcji taktycznych
- ⊞ można grać bez płacenia
- ⊞ dobrze zoptymalizowana

NIEPOKOI

- ⊟ efekt kuli śnieżnej
- ⊟ nieciekawe projekty map i bohaterów
- ⊟ na razie mało map i postaci
- ⊟ nie wywołuje emocji

Czym i za co płacisz?

W przeciwieństwie do Overwatcha Paladins to free-to-play i w tym temacie bliżej mu do Team Fortress 2. W czasie gry zebrałam sporo złota, za które po ostatnim patchu mogę kupić sobie skrzynkę z 5 losowymi kartami, i zero kryształków stanowiących walutę premium. Od niedawna te ostatnie da się kupić – pozwalają zarówno na zakup wspomnianego boostera, jak i zmianę nicka. Za prawdziwe pieniądze da się też nabyć paczkę ze skrzynkami i specjalnym koniem.

- PRODUCENT: EIDOS MONTREAL
- DATA WYDANIA: 23 SIERPNIA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ LUB OTWARTĄ BETĘ
- MULTI: BRAK
- WWW.DEUSEX.COM
- GATUNEK: FPS/RPG

Misja w Pradze świetnie pokazuje, że w grze będziemy mieć wiele dróg do ukończenia każdego etapu.

DEUS EX
MANKIND DIVIDED™
ROZŁAM LUDZKOŚCI

JUŻ GRALIŚMY!

Okiełznał wszczepy: **Krigore**

Przyszłość miała wyglądać zupełnie inaczej. Ludzie mieli się stapiać w jedno z maszynami. Zamiast tego każdy, kto miał wszczepy, został wyrzucony poza margines. Ci ulepszeni stali się pogardzaną mniejszością. Nie znaczy to jednak, że Jensen odpuścił.

Od wydarzeń z poprzedniej części minęły dwa lata. Główny bohater Human Revolution może i nawet chciałby unikać kłopotów, ale zmienił zajęcie: należy do Interpolu, gdzie działa w komórce o nazwie International Task Force, i poznajemy go w chwili, gdy przymierza się, by odwiedzić Dubaj. Celem jest nadzór nad ustawioną przez pracującego pod przykrywką agenta transakcją wymiany broni. Jak nietrudno się domyślić, nie wszystko idzie dobrze – na scenie pojawiają się wyposażeni w świetne wszczepy i odziani w tajemnicze i do tego kozacko wyglądające maski przeciwnicy.

Zabójczo i tak niezbyt

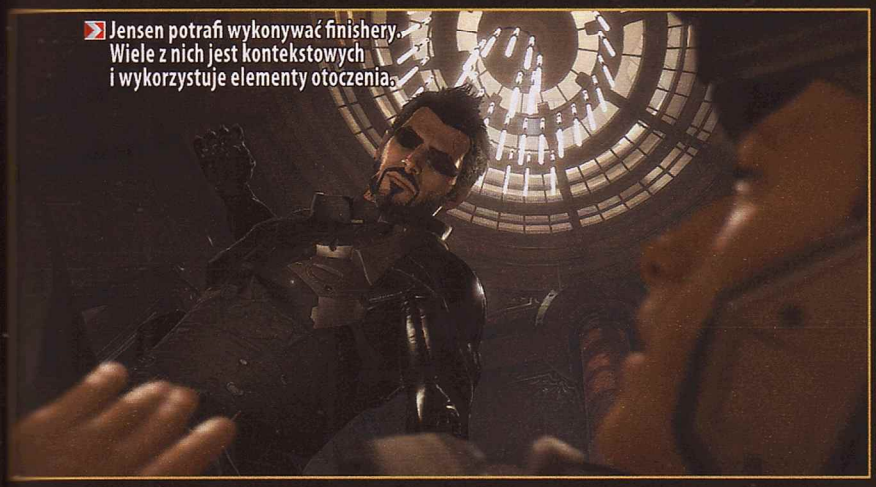
Jeśli chodzi o fabułę, wyżej przedstawiony zarys musi wam wystarczyć, bo twórcy byli tak skrupulatni w zachowaniu jej szczegółów w sekrecie, że powycinali nawet część przerywników filmowych. Pogadajmy zatem o mechanice. **Pograłem w sumie ze trzy godziny, mając do dyspozycji dwie misje**, z których jedna była tutorialem, druga zaś pochodziła z późniejszego fragmentu gry. Obydwie świetnie pokazywały różnorodność gameplayową. Każdy, kto cenił Deus Eksa za wolność wyboru, znów powinien być zadowolony.

Będziemy mogli niemal dowolnie dobierać zarówno styl gry, jak i ścieżki, którymi bohater podąża po kolejnych mapach do celu. Już pierwsze, rozgrywające się w Dubaju zadanie pokazało, że warto się rozglądać. Trzy cele misji, w tym jeden opcjonalny, i dość pokaźna liczba przeciwników sprawiły, że frontalny atak był nawet tutaj, na samym początku gry, trudny. Zamiast biec przed siebie wystarczyło jednak rzucić okiem na zawieszone gdzieś powyżej kładki czy zauważyć kraty szybów wentylacyjnych. Wolno też szukać zupełnie innych rozwiązań: dzięki silniejszym sztucznym ramionom możemy wybijać dziury w ścianach tam, gdzie ich konstrukcja jest osłabiona, i tym samym torować sobie drogę. Do misji podchodziłem ze trzy razy – za każdym razem inaczej.

Fani serii powinni być zadowoleni.

Dało się skradać. Jensen korzysta z systemu osłon, kicając pomiędzy kolejnymi skrzynkami i innymi gratami po drodze. Może zza takiej osłony zajść wroga i ogłuszyć go lub zabić. Nie jest problemem odwrócenie uwagi przeciwnika jakimś śmieciem rzuconym w drugą stronę, można pokazać się na chwilę i zniknąć za rogiem, wzbudzając tym samym zainteresowanie strażnika. Zabawa przyjemna, choć odnoszę wrażenie, że poprzeczka została nieco obniżona i reakcje przeciwników wskazują często na problemy ze wzrokiem. Ale cóż – Dubaj, to i dużo piachu w powietrzu latało.

Grafika jest lepsza, lokacje zaś się rozrosły, co widać szczególnie w liczbie kondygnacji, po których biegamy.



Jensen potrafi wykonywać finishery. Wiele z nich jest kontekstowych i wykorzystuje elementy otoczenia.

Praga i teatralne sztuczki

Deszczowa noc w Pradze była równie emocjonująca. I trudna. Sprawdziłem parę razy taktykę „wchodzę z drzwiami i strzelam do wszystkiego, co się rusza". Skutek był taki, że strzelano też do mnie, na ogół tak skutecznie, że ekran wczytywania gry widziałem częściej niż taksówki na ulicach Londynu, w którym przyszło mi ogrywać Rozłam ludzkości. Trzeba grać ostrożniej, korzystać ze wszczepów i planować kolejne posunięcia. Ponownie uda się przejść całą grę bez pozbawienia życia nawet jednego przeciwnika. Twórcy twierdzą również, że **jak ktoś znajdzie w sobie wystarczająco dużo samozaparcia, to przez całość da się przemknąć, ani razu nie podnosząc alarmu**.

Różnorakie podejścia przetestowałem, posiłkując się trzema przygotowanymi przez twórców profilami: dzięki nim Jensen mógł walczyć w pierwszej linii lub stawiać na niewykrywalność. Ostatni z nich zaś był formą pośrednią. Grało się za każdym razem inaczej, a co jeszcze lepsze – przy różnych stylach gry odkrywałem różne drogi prowadzące do celu. Kryjąc się w zaułku pod kamuflażem, zauważyłem drabinę prowadzącą na dach. Wchodząc agresywnie frontem, odkryłem słabą ścianę w biurze koło schodów. **Lokacje są pełne niespodzianek i nieoczywistych na pierwszy rzut oka rozwiązań.** Jeśli tylko twórcy wykażą się konsekwencją w projektowaniu poziomów, ostatniego Deusa będzie można odkrywać na nowo, przechodząc go kilka razy.

Wielokrotne ogrywanie tytułu ma być tym bardziej uzasadnione, że przy pierwszym przejściu na pewno nie zgromadzimy wystarczającej liczby punktów doświadczenia, by odblokować i na maksa rozwinąć wszystkie wszczepy. Cóż, nawet Jensen musi oszczędzać na tranzystorach. Ale nie ma powodu do smutku: dostaniemy tryb New Game +, który będzie dostępny po pierwszym przejściu kampanii. Kolejne podejścia pozwolą również zobaczyć wszystkie zakończenia – tradycyjnie będzie ich kilka, a na to, które zobaczymy, składać się mają decyzje podejmowane przez całą grę, nie tylko jedna pod sam koniec.

Elektronicky mordulec

Ulepszeń jest od groma. Możemy rozwijać wszczepy podbijające siłę i precyzję kończyn czy modyfikujące zmysł wzroku, przez co dostaniemy możliwość widzenia przez ściany, dokładnego śledzenia wrogów, staniemy się odporni na granaty oślepiające, a nawet dowiemy się, gdzie przeciwnicy widzieli nas ostatni raz. Wiele z nich działa pasywnie, np. wydłużając paski zdrowia i energii czy powodując, że celownik broni mniej będzie pływał po ekranie. Sporo jest również zdolności aktywnych, które zużywają energię, a niektóre z nich dodatkowo są ograniczone liczbą ładunków. Typhoon jest świetny – Jensen rozrzuca wokół siebie chmurę małych ładunków wybuchowych, które doskonale sprawdzają się w okrążeniu. Miotane z ramion ostrza też są niesamowite. Z defensywnych zdolności warta wzmianki jest opcja transformacji skóry w nieprzepuszczalną osłonę, a także wzmocnienie jej w ten sposób, by działała jako pancerz. Ale to akurat nic dziwnego – Jensen przecież zawsze był gruboskórnym typem.

Mieszać będziemy również w sprzęcie. Karabiny da się modyfikować, dodając im różnego rodzaju tłumiki, celowniki laserowe, lunety. Zestaw domorosłego rusznikarza uzupełniają pakiety, dzięki którym da się wpływać na wybrane statystyki. Na ogół odbywa się to na zasadzie „coś za coś" – celność kosztem obrażeń, wielkość magazynka kosztem prędkości przeładowania itd. Można też zmieniać rodzaj prowadzonego ognia, jeśli pukawka na to pozwala.

Wszczepy już są. I działają!

Było już kilka przypadków powiązania ciała z maszyną. Jednym z najbardziej spektakularnych jest przykład Neila Harbissona, który cierpi na całkowitą ślepotę barw i w czaszkę wszczepioną ma na stałe swego rodzaju antenę – zestaw czujników, który między innymi pozwala mu... słyszeć kolory. Urządzenie rozpoznaje barwy, następnie „tłumaczy" je na jeden z 360 tonów, których głośność dodatkowo uzależniona jest od intensywności. Harbisson słyszy w ten sposób nawet podczerwień i ultrafiolet.

Na temat fabuły niewiele wiadomo, choć jej zarys jest dość ponury i porusza kwestie powszechnej dyskryminacji osób ze wszczepami.

enki podzielny(*)

Rozłam ludzkości **na kolana mnie nie rzucił – ale widać, że to bardzo solidny tytuł**, w który z przyjemnością zagram. Fabuła jest wciąż wielkim znakiem zapytania, tym niemniej mechanika wygląda na rzetelną. Zupełnie inną sprawą są jednak błędy – mniejsze lub większe dały się odczuć i nie dziwię się decyzji o przesunięciu premiery gry na koniec wakacji. Obawy można mieć też odnośnie do wersji pecetowej. Ta przygotowywana jest przez zewnętrzne studio Nixxes, które niby jest szalenie doświadczone, jeśli chodzi o różnego rodzaju porty, ale wiadomo – zawsze to zewnętrzny podwykonawca, a nie twórca znający tytuł od podszewki. Pożyjemy, zobaczymy. Na razie jestem na tak i czekam na koniec sierpnia. **[CDA]**

CIESZY

- **konstrukcja map pozwala kombinować**
- **da się ją przejść, nikogo nie zabijając, a nawet nie będąc ani razu wykrytym**
- **bogate możliwości rozwoju postaci**

NIEPOKOI

- **pecetowy port jest robiony przez zewnętrzne studio**
- **trochę błędów do wytrzebienia jeszcze zostało**

(*) Śródtytuł ten magicznie pojawił się w tekście i... nikt z redakcji nie przyznaje się do jego dopisania. Nie wiadomo, skąd się wziął, ani tym bardziej – co oznacza. Ja obstawiam, że to sabotaż kogoś z hackerskimi wszczepami.

PEGI 16

- PRODUCENT: EA DICE
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 150 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 40 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC, PS4, XBO
- DEMO: BRAK
- PC: 7/8/10, CPU 2 X 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7850
- GATUNEK: AKCJA/FPS

STAR WARS™ BATTLEFRONT™

EA™

Budzi Moc: **redakcja**

[Dawno dawno temu, w bardzo odległej galaktyce. Komnata Rady Jedi. Wchodzi Obi-Wan Gemobi. Rozgląda się.]

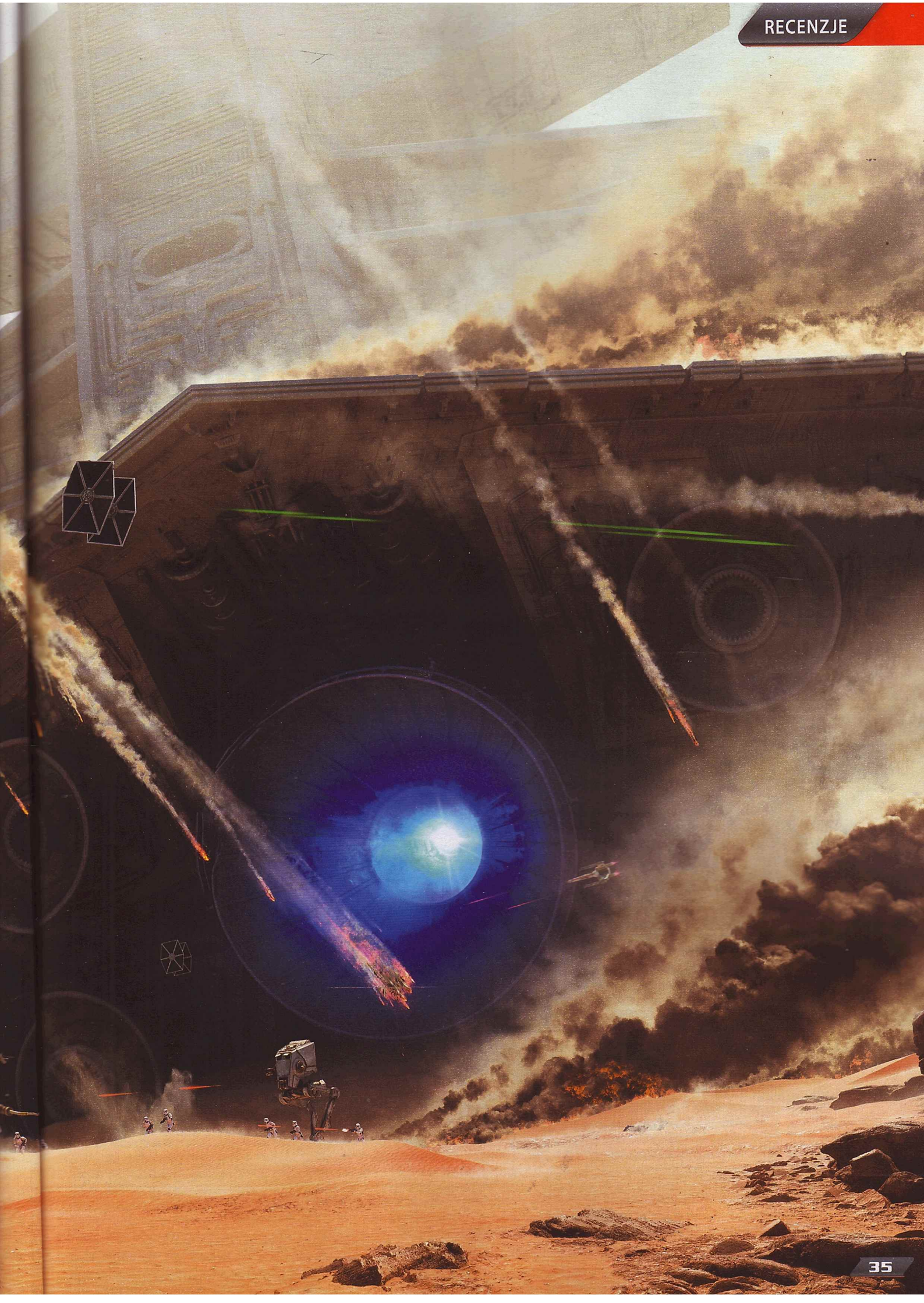
A niech to, jestem pierwszy. Znów wkopię się w jakiś temat. Trzeba było zostać w domu.

[Próbuje wymknąć się z sali. W wejściu zderza się z M'Quc Mundim.]

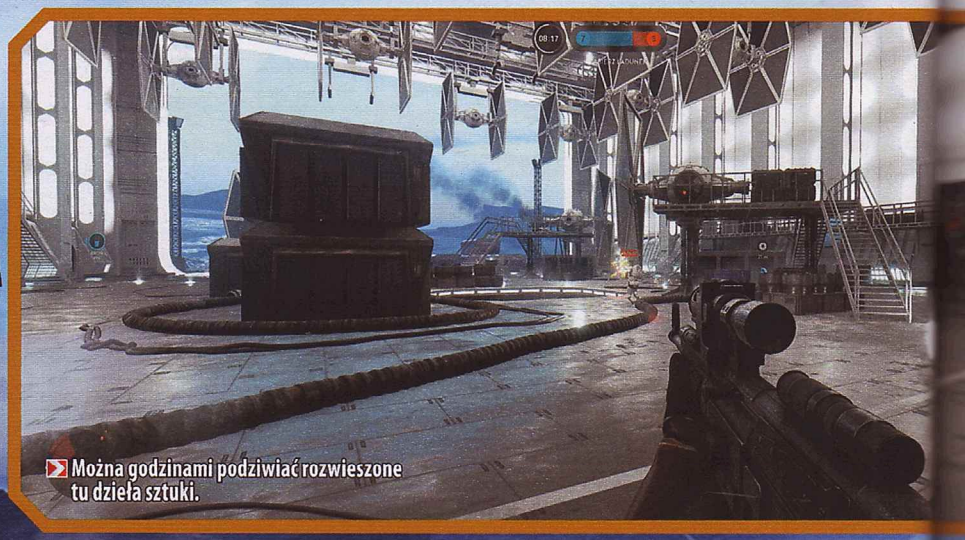
Witaj, mistrzu Gemobi. Jesteś gotów zrecenzować Battlefronta? Dołącz do mnie i będziemy rządzić CD-Action jak wiadomo kto z kim.

[Kurtyna. Zza niej dobiega rozpaczliwy krzyk Gemobiego.]

NIEEEEEE!...



Starcia zdają się składać z serii błyskawicznych pojedynków.



Można godzinami podziwiać rozwieszone tu dzieła sztuki.

[Komnata Rady Jedi. Stoją Gemobi, Yodallor, Mara Kier. Siedzi M'Quc.]

Mistrzyni, mistrzowie, wiecie na pewno, dlaczego was tu zawezwałem. Tak jak ja odczuliście drżenie Mocy. Jakby milion głosów i tak dalej. Zbadałem sprawę i to przez Star Wars Battlefront. Ktoś coś więcej?

[Szuranie stóp, nerwowe pokasływanie. Głowę podnosi Gemobi.]

Wybrałeś mnie na ochotnika, więc ja. Star Wars Battlefront to nowa gra twórców Battlefielda ze szwedzkiego studia DICE. Kładzie zasadniczo nacisk na multiplayer do aż 40 osób. Są też jednak ze dwa tryby solo i w co-opie – na konsolach nawet na dzielonym ekranie. Wygląda i brzmi świetnie. Yodallor grał najwięcej.

[Spogląda znacząco na Yodallora.]

[Na środek sali występuje Yodallor.]

Nooo, grałem, grałem, zaprzeczać nie będę. Dawno, dawno temu nastawiałem się nawet na tytuł ten bardzo. Do momentu, aż dane mi było samemu wziąć udział w myśliwców walce. Zupełnie mnie porwać nie zdołały, choć przecież godzin setki w TIE Fighterach i X-Wingach wylatałem. Oczywiście latanie to nie wszystko, ale od czasu tamtego entuzjazm mój opadł znacznie, mój młody padawanie. I to nie ze starości. Mimo to dałem się porwać premierowej gorączce – i wcale nie takie to złe, jak niektórzy malują. Ani takie dobre, jak chcą inni.

[Zasypia. Wchodzi Jar-Jar Papkin.]

Na pokazy przedpremierowe Battlefronta powinniśmy byli posłać buddyjskiego lamę, który spędził ostatnich 40 lat w oddalonej od multipleksów pustelni. Prawda jest taka, że nawet darząc Gwiezdne Wojny minimalnym afektem, w grze trudno się nie zakochać – wybuchy i blasterowe wiązki wyglądają i brzmią tu jak na starej filmowej taśmie, imperator biega teatralnie zgarbiony i przypala rebelianckie szumowiny błyskawicami, John Williams częstuje nas wiązanką klasycznych melodii, a Vader walczy na miecze świetlne tak jak w „Nowej nadziei" – topornie.

[Ucieka. M'Quc zaskoczony patrzy na drzwi.]

A ten tu skąd? No dobrze, do konkretów. Nowy Battlefront był skazany na sukces – i sukces osiągnął. **Żadna inna gra w historii gwiezdnowojennych gier nie sprzedawała się równie szybko**, bo też od lat nie było niczego zrobionego z naprawdę epickim rozmachem. Tutaj zaś mamy filmowe bitwy z klasycznej trylogii i na pierwszy rzut oka wszystko, czego fani mogli oczekiwać. Nic dziwnego, że w tygodniu premiery pokotem padło ponad 15 milionów AT-AT.

[Yodallor przez sen.]

Bo one kulawe są. A AT-ST bardziej jeszcze.

AKT I: ROCZNE WIDMO

[Yodallor budzi się i kontynuuje.]

Wygląd Battlefronta podobać się może, powinien nawet. Zwłaszcza na pececie z monitorem ultrapanoramicznym. Ilość władowanej w to pracy aż się wtedy z ekranu wylewa. Nie szata jednak człowieka zdobi – a pod szatą Imperator goławy jest niestety. Zwłaszcza z punktu widzenia **początkujących, którzy szans w walce nie mają niemal żadnych, ginąc co chwila z rąk przeciwników nie tyle lepszych, co lepszą bronią dysponujących**. Bo tu nawet przyłożenie celownika do oka niczego nie zmienia, i tak wszystko od losu zależy. Cierpliwości wymaga to ogromnej, niewiele w zamian oferując...

[Przerywa mu Mara Kier.]

Kiedy na początku znalazłam się na polu bitwy, nie wiedziałam, co się dzieje. W tutorialu nauczyłam się korzystać z kart, a później okazało się, że ruszam na wojnę bez ani jednej i z podstawowym blasterem. To całkiem dobra broń, ale kiedy wychodząc zza rogu, trafisz na kogoś z CA-87, wystarczy jeden strzał i jesteś martwy. Mapy są nieźle zaprojektowane, przez co wiele jest miejsc, w których da się schować, ale jednocześnie nigdzie nie jesteś bezpieczny. Jeśli któryś z was jest typem snajpera, może tak jak ja nie znaleźć swojej ulubionej broni. W dodatku nie można się kłaść, więc w grę wchodzi co najwyżej kucanie. Najgorsze jest jednak to, że celowanie w większości przypadków nie zwiększa celności broni, i myślę, że człowiek, który to wymyślił, powinien zostać zesłany na banicję! **Zwyczajnie nie opłaca się scope'ować, bo tracisz w ten sposób cenne milisekundy**, w czasie których ktoś może cię wypatrzyć i zabić. Możesz tymczasowo zwiększyć celność jedną z kart, ale wszyscy wiemy, że to nie to samo. Dobrze przynajmniej, że jest bonus za headshoty...

[Z boku dorzuca Gemobi.]

Fakt, po becie pojawił się też nieznaczny odrzut broni i blastery nabrały nomen omen mocy. Choć naturalnie ich moc pozostaje

Chcielibyśmy, by filmowe „Przebudzenie Mocy" miało taki budżet na wybuchy.

Biegasz, strzelasz, giniesz lub nie. Bez głębi, ale też bez bólu.

nieznacząca wobec potęgi samej Mocy, jasna sprawa. **Zdumiewająca natomiast pozostaje specyfika matchmakingu, który nie ma nic przeciwko mieszaniu początkujących z weteranami.** Wyższe rangi – łącznie 50 – mają zaś wyraźną przewagę. Dysponują lepszą bronią oraz dodatkowym wyposażeniem i zdolnościami, jakie dają gwiezdne karty. Ich dobór też odpowiada za zróżnicowanie graczy – w Battlefroncie nie ma klasycznych klas postaci, co zresztą fani wcześniejszych gier serii chętnie przypominają wszystkim, którzy chcą słuchać...

[Milknie, dostrzegając lodowate spojrzenie Yodallora.]

Mapy dość małymi są, a dzięki skanerom widać, gdzie są przeciwnicy biegnący lub walczący. Biec można więc w kierunku akcji, co generalnie sprawdza się nieźle... chyba że graczy mało, mapa duża, a wróg lepiej uzbrojony, bo wtedy po 30 sekundach biegu do 2 sekund walki dochodzi, po której wraca się do ekranu wyboru postaci i... Właśnie! **Czemu nie można sobie włączyć automatycznych respawnów, niezrozumiałym dla mnie jest!**

[Kier patrzy na Yodallora z politowaniem.]

Po to choćby, żebyś wiedział, czy chcesz zacząć na kompletnym zadupiu, czy u boku partnera. To ryzykowne, ale czasami nieodzowne, by np. zdążyć z przejęciem kapsuły. Dla mnie ma to sens. Jakoś sceptycznie podchodzę zresztą do tezy, że broń w Battlefroncie jest niezbalansowana i te wyższopoziomowe są lepsze. Ktoś, kto zabija mnie z bardziej zaawansowanej broni, to przede wszystkim człowiek, który dłużej grał, a więc – wierzę w to – ma więcej doświadczenia i zwyczajnie bardziej „czuje" grę. A ja to szanuję.

[Gemobi kręci głową coraz szybciej, w końcu wypala.]

Ja odbieram to inaczej. **Taki układ sprawia, że ktoś, kto jest lepszy, dostaje dodatkową przewagę.** Do doświadczenia dorzuca lepszy sprzęt. W grze, która w dużej mierze składa się z pojedynków trwających po dwie sekundy, a zdrowie odnawia się po paru chwilach spokoju, oznacza to, że ogary pójdą w całe ciągi killi. Nie ma nawet szans na to, że skończy się im amunicja do tych ich megapukawek. Tu przecież zamiast magazynkami zarządza się ciepłem. Po chwili luzu mają więc nie tylko full hapsa, ale też ammo. Swoją drogą granaty również mają cooldown – w dodatku ledwie kilkunastosekundowy – więc w powietrzu jest ich więcej niż TIE-Wingów. Niektórzy mówią, że tak dużo, że nie ma miejsca na inne taktyki niż obrzucanie się detonatorami.

AKT II: OWA NADZIEJA

[Do sali wpada Jar-Jar Papkin, prawie potrącając Kier.]

Moc bywa tu słabsza niż w Battlefrontach Pandemica. DICE, zapewne w związku z bliskością premiery Abramsowego „Przebudzenia...", przygotowało niewiele zawartości – map jest raptem 12, kampanii zupełnie brak. **Loty za sterami X-Wingów i TIE Fighterów są nazbyt arcade'owe, AI nazbyt głupawe,** a balans trybu eskorty – po narzekaniach uczestników bety – na chybcika przesunięty na korzyść rebeliantów. Zdarzają się brzydkie bugi, a gra ustępuje Battlefieldom i Black Opsom tak mobilnością awatarów, jak i kompleksowością rozgrywki.

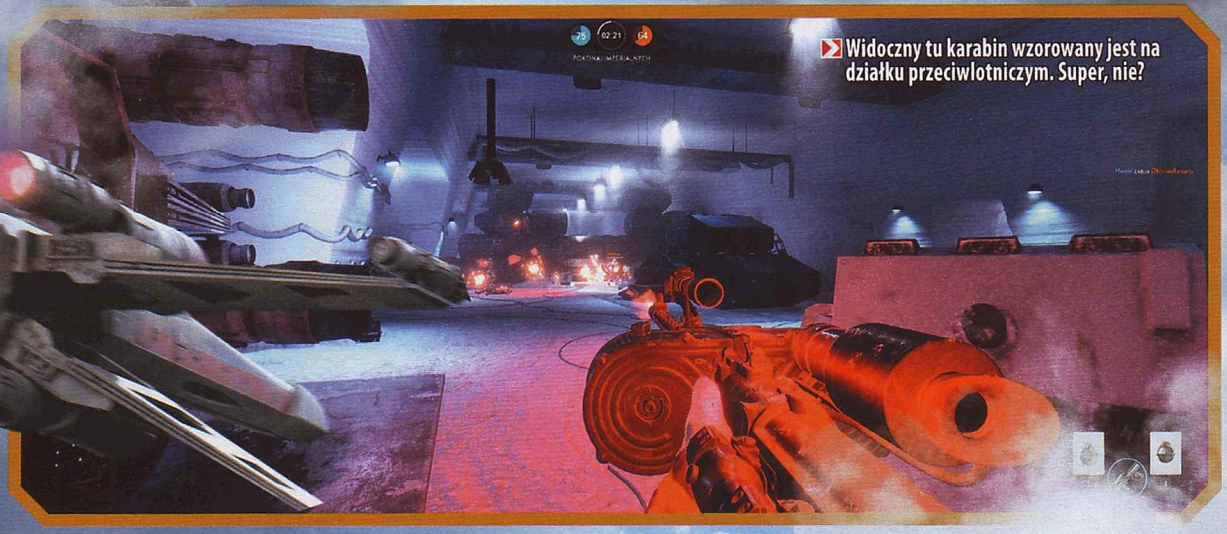
[Ponownie ucieka. W ślad za nim leci papeć M'Quca, ale nie trafia.]

No niech mi ktoś powie, jak on to robi? Jeszcze parę takich sztuczek i trzeba go będzie zrobić mistrzem, słowo daję.

[Gemobi z trzaskiem domyka żuchwę, która opadła mu była na widok ten frapujący.]

Map po prawdzie jest 16. A w zasadzie 5 – tyle, ile planet. Tattoine, Hoth, Endor i po raz pierwszy na ekranach Sullust. W grudniu w grze pojawiła się też Jakku – lokacja wprost z „Przebudzenia Mocy" – ta z rozbitym niszczycielem. Wykrawane są z nich mniejsze i większe obszary dla poszczególnych trybów o różnej objętości – od asymetrycznego ośmioosobowego polowania na »

Uprzedzamy fakty, za chwilę zginiemy zabici „przez własną nieostrożność".



Widoczny tu karabin wzorowany jest na działku przeciwlotniczym. Super, nie?

bohatera po przeznaczone dla 40 osób iście battlefieldowe pola bitew z ciężkim sprzętem. Część z nich, nawiasem mówiąc, da się ogrywać samemu czy w co-opie. Są misje treningowe, są cztery survivale. Jest Fighter Squadron, w którym gracze wymieszani są z botami pilotującymi te wszystkie X-Wingi i TIE Fightery plus „bohaterskie" Sokół Millennium i Slave One.

[Milknie. Ciszę przerywa chrząknięcie Yodallora.]
Wspomniałem już, że latanie słabe jest? Na wszelki wypadek i tak powtórzę: **latanie słabe jest**. Tryby lądowe dają o niebo więcej radości (o ile nie zrobi się błędu i nie zacznie latać, co w niektórych z nich możliwe jest), ale tylko pod warunkiem, że bierze w nich udział co najmniej 16 graczy. Inaczej nawet najmniejsze mapy pustymi się wydają, a więcej czasu spędza się na nudnym bieganiu niż na walce czy choćby przygotowaniach do niej.

[Przerywa mu Mara Kier.]
Mnie to akurat nie przeszkadza. Lubię biegać po mapie, flankować i w trzech trybach, które ogrywam – z droidami, kapsułami i w klasycznej potyczce – wcale nie czuję pustki, o której mówisz. Tzn. zdaję sobie sprawę z tego, że biega niewiele osób, bo nie wpadam notorycznie na kogoś ze swojej lub przeciwnej drużyny, ale dla mnie to miła odmiana po strzelankach, w których gdzie nie spojrzę, tam ktoś jest. Czy latanie jest słabe, trudno mi powiedzieć, bo chyba w życiu nie odpaliłam żadnego symulatora ani space sima, ale wiem, że polatałam trochę i więcej nie zamierzam, bo zwyczajnie mnie to nie kręci. Tym większa szkoda, że tak dużo wyzwań odnosi się do rzeczy, na które nie mam ochoty – niszczenia maszyn w powietrzu lub na lądzie. Ewidentnie wolę mapy bez pojazdów, podobnie jak w Battlefieldzie, a jeśli nawet wydasz kredyty na zmianę zadania na inne, będzie ono losowe i możesz tylko zmarnować battlefrontową walutę.

[Znudzony nieco M'Quc przeciąga się w fotelu.]
Mnie natomiast spodobało się w Battlefroncie to, że realizuje obietnicę z dawnych konferencji Sony. Że można chwycić miecz świetlny już po chwili od wrzucenia płyty z napędem i niszczyć rebelianckie szumowiny tak długo, aż się całość na dysku nie ułoży. Ale że zabawa to trochę bezcelowa, to w pewnym momencie można równie dobrze odłożyć pada. Co innego jednak walka Vaderem czy innym Bobą Fettem z żywymi przeciwnikami już w normalnej rozgrywce. Zabicie Imperatora z wyrzutnika granatów to uczucie, którego nie dostarcza byle Battlefield.

[Yodallor prostuje się.]
Battlefield za to dostarcza czegoś innego – rozwoju... W Battlefroncie też bardzo ważny jest, ale na dobrą sprawę kończy się po odblokowaniu czwartej z broni i drugiego granatu. Sprawia ona, że wreszcie ma się szanse w walce z innymi – w każdym razie o ile na mapie nie ma za wielu graczy z jeszcze mocniejszym blasterem, a sama mapa niezbyt duża jest – bo pistolety przegięte są, ale na krótkim dystansie tylko. A co potem? Dobre pytanie, na które odpowiedzi nie mam niestety.

[Gemobi wyciąga holościągę z kieszeni szaty.]
Coś tam niby wiemy. Mistrz Patrick Söderlund z DICE donosi, że **w nadchodzących miesiącach pojawią się darmowe mapy i kolejne gwiezdne karty**. I to nie tylko w ramach planowanych już płatnych dodatków, ale także bezpłatnie. Naturalnie lepiej będą mieć ci, co wyłożą gotówkę na przepustkę sezonową, w której znaleźć się mają aż cztery rozszerzenia. W którymś z nich mają pojawić się także nowi bohaterowie i złoczyńcy, a być może także nowe zdolności tych już obecnych. Nie oszukujmy się: sześć postaci, po trzy na stronę i ledwie dwa-trzy cooldowny dla nich – to mało.

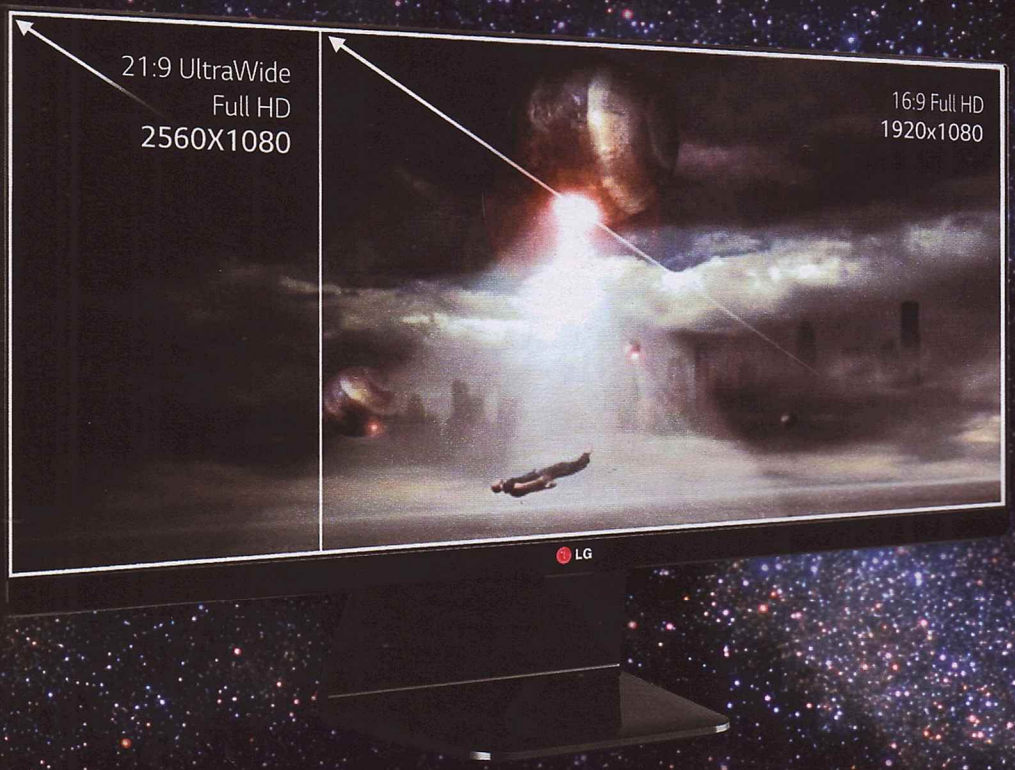
Star Wars Battlefront to dużo formy, ale mniej treści.

AKT III – PRZENUDZENIE MOCY

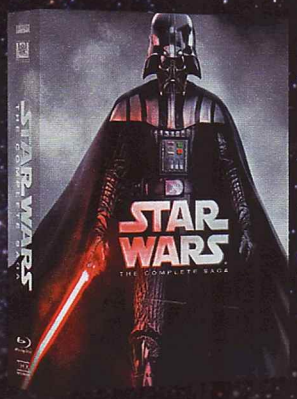
[Mistrzowie stoją w okręgu, w jego centrum staje Mara Kier. Zamyśla się.]
Złaziłam te wszystkie napędzane Frostbite'em 3 lokacje na PC i co tu kryć: wygląda-

KONKURS

Czujesz, jak Moc otacza cię, przenika i spaja galaktykę? Daj temu wyraz, wysyłając pracę graficzną przedstawiającą ciebie jako mieszkańca świata „Gwiezdnych wojen" – zdjęcie, rysunek, komiks, kolaż, a jeśli fantazja cię poniesie, to może być i fotka własnoręcznie haftowanej serwetki.



1 x ultrapanoramiczny monitor LG 29UM65 (29")



1 x saga „Gwiezdnych wojen" na Blu-rayu

3 x gra Star Wars Battlefront w wersji na PC

Na zgłoszenia czekamy pod adresem konkurscda@cdaction.pl do 11 stycznia 2016 roku.

Regulamin konkursu dostępny jest pod adresem www.regulaminy.pl.

Star Wars Battlefront dla każdego

Jeśli chcesz mieć pewność, że to właśnie ty otrzymasz **sagę „Star Wars"** lub grę **Star Wars Battlefront**, skorzystaj z promocji LG. Każdy, kto kupi 29-calowy monitor LG, otrzyma grę **Star Wars Battlefront**, zaś przy zakupie monitora 34" prezentem jest **saga „Star Wars"**. Nim kupisz, sprawdź szczegóły na fechallenge.com/kodynagrody.

O takim Tatooine śniliśmy.
O takie Tatooine walczyliśmy.

Lokacje są nie tylko znajome.
Lokacje są szczegółowo odwzorowane!

Na PC i szerokim monitorze wygląda iście filmowo.

ją zjawiskowo. Pustynie, śniegi, kratery, drzewa – biegałam od jednego do drugiego i dziwiłam się, że prezentują się tak bosko i chodzą tak płynnie nawet na moim domowym laptopie, który wcale młody nie jest, i w czasie zabawy rozgrzewał się do czerwoności. Inna sprawa, że cierpiała na tym długość loadingów i wszystkich tych elementów, które rozgrywką nie były.

[Dopowiada M'Quc.]
Bez wątpienia jest spektakularnie, ale dobrze radzę: nie grajcie, gdy obok stoi Obi-Wan Gemobi. Od razu wskaże, że pięknie poruszające się na wietrze płachty materiału to zaledwie kilka klatek animacji. A jak się już to zobaczy, to odzobaczyć nie sposób.

[Gemobi pod nosem.]
Wybaczyć też nie...
[Gemobi głośniej.]
Na PC jest świetnie. W redakcji mieliśmy okazję grać na zakrzywionym monitorze ultrapanoramicznym i wrażenia były naprawdę filmowe. **Na konsolach natomiast jest słabiej – najgorzej w przypadku XBO, który jest w stanie wycisnąć z siebie ledwie 720p (w 55-60 klatkach na sekundę).** PlayStation 4 z kolei daje 60 fps-ów w 900p i pewnie dlatego więcej fanów Battlefront znalazł właśnie na niej. Na szczęście niezależnie od platformy całość brzmi, jak przystało na produkt z certyfikacją THX. Prawdą jest, że każdy z elementów – od modelu blastera po jego dźwięk – stanowi hołd dla Gwiezdnych Wojen.

[Sapnięcie Yodallora.]
Tekstury tylko doczytywać się wolno potrafią, efekt psując. Na szczęście na tyle rzadko, że ogólnie na pecetach (zwłaszcza porównywalnych do maszyny testowej, by mieć na ultra 60 fps-ów) i tak jest super.

[Mara Kier w zadumie.]
Muzyka z Gwiezdnych Wojen za to jest cholernie inwazyjna, nie uważacie? Zawsze chętnie ściszałam początek filmów, a tu proszę. Niby tak samo nachalna jak zwykle, bo przecież kropka w kropkę to samo, ale jednak jestem w stanie to znieść! Ba, nawet nucę sobie pod nosem!

[M'Quc nuci.] Ta, ta, ta – ta, TATA, ta, TATA!

[Yodallor zasypia, chrapiąc „Marsz imperialny".]

[Gemobi potrząsa głową, odrzucając z oczu kaptur.]
Niemniej, jakkolwiek by patrzeć, Battlefront to zwyczajny run 'n gun. Jakby go odrzeć ze Star Wars, pozostałoby niewiele. Jest w nim również jakaś powierzchowność, umowność, teatralność gorsza nawet od naszej. Przez to też mam wrażenie, że jest jak jednonoga machina krocząca – daleko nie zajdzie i gdyby nie nasz kalendarz, za rok nikt by o nim nie pamiętał.

[Spod krzesła M'Quca słychać głos Jar-Jar Papkina.]
Całą tę recenzję zaś muszę skwitować licującymi z powagą naszego periodyku frazami „...no bo to jest takie radosne!" i „...no i co z tego, to Star Wars!". **To idealny tytuł na krótkie posiedzenia, który mimo słabostek rozkocha w sobie może nie miłośników sieciowych shooterów, ale entuzjastów Gwiezdnych Wojen na pewno.** Jego „kompaktowość" naprawdę tu zresztą działa, dawno już nie miałem tyle radochy z błyskawicznego wskoczenia w rozgrywkę i zaliczenia kilku fragów (zwłaszcza we wspomnianej eskorcie, która daje zaznać przynajmniej ułamka starwarsowej epickości oraz w trybie bohaterowie i złoczyńcy, w którym naprzemiennie wcielamy się w rebeliantów/szturmowców i znane ze srebrnego ekranu ikony). Choć pod pewnymi względami Battlefront pozostał dawno, dawno temu w odległej galaktyce, próg wejścia ma niewysoki, a zabawy mieszka w nim sporo. Do tego mmpfff...
[M'Quc siedzi uśmiechnięty, choć już bez obu kapci.]

[Yodallor budzi się po głośniejszym chrapnięciu.]
O czym to ja... a, jest super. Znaczy – tak o wyglądzie mówiłem. **Całość jednak zaledwie dobra jest.** Za mało na razie w tym wszystkim treści jest, choć parę starć wieczorem ma swój urok. Warto sprawdzić, ale nadzieję mam ogromną, że VII epizod lepszym jednak będzie...

[Gemobi z nadzieją.]
To co, śmigamy do kina?

[KURTYNA] |CDA|

STAR WARS BATTLEFRONT

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

- jakość oprawy
- dbałość o detale
- masa trybów solo, co-op, multi

- run 'n gun
- słaby system rozwoju
- 30 fps-ów na konsolach

PEGI 18

PRODUCENT: BETHESDA GAME STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 160 ZŁ (PC), 224 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU 4 X 2,8 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 550/ AMD HD 7870 (2 GB)

GATUNEK: RPG

Fallout 4

Odkrywał: **Allor**

Wojna? Wojna nigdy się nie zmienia. Ale po przeciętnym Falloucie 3 i brzydko starzejącym się New Vegas miałem cichą nadzieję, że w przypadku „czwórki" nie będzie to prawdą, a ona sama okaże się przynajmniej tak dobra jak Skyrim. Jest, nawet lepsza. Wystarczy tylko przebrnąć przez początek.

Nie zaczyna się wprawdzie od jazdy na wozie ani od ataku smoka, ale sentymentalna podróż do świata sprzed wojny wcale nie jest lepsza. OK, tworzenie postaci przy okazji porannej toalety w łazience i swoboda w masakrowaniu twarzy, jaką dają nam autorzy, są fajne. Ale potem trzeba zgadywać, gdzie iść i co kliknąć, by skrypty poszły dalej. Na koniec zostaje bieg do krypty, krótki rzut oka na pięknego atomowego grzyba i ląduje się w kapsule do badań.

ALE TO... STARE!

Gdy się z niej jakiś czas potem (to eufemizm...) uwolniłem, rozpoczął się samouczek ubrany w szaty „wyjdź na powierzchnię". Generalnie zwiedzanie krypty trudno uznać za szczególnie interesujące doznanie, ale już jej odczytana z terminali i ułożenia szkieletów historia jest niczego sobie. Gorzej z grafiką. Twórcy zarzekali się, że nie będzie ona najważniejsza, więc nie oczekiwałem cudów, ale wygląd zamkniętych pomieszczeń nie nastrajał optymistycznie. Cóż, wiele studiów musi teraz nienawidzić Redów, bo pokazali, jak na współczesnym sprzęcie powinny wyglądać gry z otwartym światem.

Pod tym względem **Fallout 4 tkwi w przeszłości i nawet na maksymalnych detalach jest jedynie poprawny**, mimo że wcale nie ma niskich wymagań sprzętowych. Po świetnie wyglądającym świecie Wiedźmina ten z Fallouta niemal na każdym kroku dawał mi odczuć, że jest uproszczeniem, makietą. Niby przypomina rzeczywistość, ale taką pomniejszoną, i to bez zachowania skali. Zdarzają się wprawdzie chwile wielkie, miejsca i widoki, które utkwią w pamięci, ale

Wśród frakcji jest też Bractwo. Latające.

BUGOUT?

Jeśli chodzi o stabilność, to najlepszy tytuł w historii Bethesdy – ani razu nie wyszedł mi do Pulpitu. Ale nie znaczy to, że nie pojawiają się błędy w rodzaju wiszących w powietrzu obiektów, NPC-ów przenikających przez ściany czy – to na konsolach – wind śmierci, do których można tylko wejść, bo ich drzwi już się nie otworzą. W tej grze i tak wypada jednak co chwila robić save'y (co jest możliwe również na konsolach), więc nie ma problemu, by się cofnąć do poprzedniego stanu.

równoważy je czas poświęcony na doczytywanie się świata za drzwiami (na pececie z SSD i tak trwa to relatywnie krótko) czy tekstur w wysokiej rozdzielczości. A także problemy z windami i drzwiami (potrafią skakać, nie otwierać się, przytrzaskiwać NPC-ów, a na konsolach uwięzić gracza) czy znikającymi lub teleportującymi się towarzyszami. Dlatego gdy pierwszy raz wyszedłem z krypty na radioaktywne powietrze, do głowy przyszło mi: „no, to mam nadzieję, że przynajmniej reszta będzie lepsza".

Samouczek ze szponem śmierci vel Pragnienie.

PIERWSZE GODZINY SĄ DO KITU, ALE POTEM GRA SIĘ ROZKRĘCA.

RZĄDY KOŚCI

Parę kolejnych godzin złego wrażenia jednak nie zatarło, wręcz przeciwnie. Ot, choćby rozmowy. Wszystkie kwestie mówione zostały nagrane (po angielsku, spolszczenie ogranicza się do tego, co pisane – ale jest bardzo dobre), a aktorzy zazwyczaj umiejętnie wchodzą w swoje role. **Wybór odpowiedzi (zawsze spośród czterech) to jednak tragedia.** Niby miało być jak w Mass Effekcie, bo podobnie jak tam określamy jedynie ogólny ton wypowiedzi, ale wyszło gorzej. Dużo gorzej. Także ze względu na znacznie słabszą pracę kamery, gorszy wygląd twarzy i przypadki wychodzenia rozmówców poza zasięg głosu, przez co konwersacja urywa się w połowie i trzeba ją powtarzać. Ponadto trzeba się przyzwyczaić do absurdalnego sposobu wyboru opcji – chodzenie to WSAD i mysz, ale dialogi mamy pod strzałkami kursora, co jest tak szalenie wygodne, że jestem wdzięczny z partyzanckiej opcji korzystania z klawiszy 1-4. Tzn. gra o tym wprawdzie nigdzie nie wspomina, ale grunt, że to działa nawet bez modów.

Trudno natomiast cieszyć się ze sposobu, w jaki rozwiązano korzystanie z wrodzonego (czytaj: opartego na charyzmie) daru przekonywania. Od czasu do czasu jedna z czterech opcji dialogowych wyświetlana jest na żółto, pomarańczowo lub czerwono, co oznacza szanse na powodzenie. Tak, tak – choć władowałem już w charyzmę kilka punktów, i tak wszystko leżało w gestii generatora liczb losowych. To ostatecznie od niego zależało, czy moja postać zabrzmi przekonująco, czy też nie. Nie miało znaczenia, czy próbowałem kłamać, czy mówiłem prawdę do poatomowej wybranki serca, brakło nawet jakiejkolwiek minigierki, która sprawiłaby, że za niepowodzenie mógłbym winić cokolwiek innego niż bezduszny komputer. Niezbyt dobrze wpływa to na immersję, ale skoro i tak są z nią kłopoty, zostaje korzystanie z F5 i F9. Pod tymi klawiszami na pececie kryje się szybki zapis (i odczyt) stanu gry, które o dziwo **działają nawet w trakcie rozmowy**. Że to słabe? Cóż, to Bethesda zaczęła, ja tylko starałem się w tym niegościnnym otoczeniu przeżyć.

POZIOM? SUPER...

Sporo złego uczyniono również systemowi rozwoju postaci. Na początek ma się do wydania kilkanaście punktów na cechy (średnio wyjdzie po 4 na każdą, maksimum to 10). Potem dostaje się po jednym punkcie na każdy poziom doświadczenia, przy czym można go wydać zarówno na zwiększenie cechy, jak i nową umiejętność. Tych jest 70 (a biorąc pod uwagę ich rangi – 229!), a wszystkie mają wymagania i co do cechy, i co do poziomu doświadczenia. Nie da się więc już na początku gry zmienić swojej postaci w nindżę rozwalającego wrogów snajperką z tłumikiem – bo ani nie będzie się jeszcze za dobrze skradała, ani nie dostanie wystarczająco dużego bonusu do ataków z zaskoczenia, ani nie będzie potrafiła zrobić sobie tłumika.

Taki system nie wydawał się wcale zły – do momentu gdy przestałem na poziomy

ZE SŁUCHAWKAMI NA USZACH

O ile do grafiki można mieć spore zastrzeżenia, muzyka i efekty dźwiękowe stoją w „czwórce" na najwyższym poziomie. Standardowo z głośników (lub – to opcja znacznie lepsza – słuchawek) dobiegają nas odgłosy otoczenia połączone z ambientem. Można sobie także włączyć jedną z rozgłośni radiowych. Na początku muzykę nadają tylko dwie: pierwsza klimatyczne utwory z epoki, w tym wiele znanych z poprzednich części Fallouta, druga muzykę poważną. Potem mogą do tego dojść także minutemani – ale niestety nawet jako generał nie mogłem im zmienić playlisty na coś mniej obciachowego... Zresztą pierwsze dwie radiostacje też mi się znudziły, ale za to „ciszą", której doświadczamy standardowo, zasłuchuję się do dzisiaj z wielką przyjemnością.

zwracać uwagę. I to wcale nie dlatego, że byłem już tak potężny. Po prostu do tych paru umiejętności, na których mi jeszcze zależało, brakowało mi poziomów doświadczenia, a reszta była bez sensu. Co gorsza, ten jeden punkt przyznawany za każdy z poziomów to już cała nagroda. Sama z siebie nie zwiększy się ani wytrzymałość, ani celność, ani liczba punktów akcji – by tak się stało, trzeba zainwestować w umiejętności. Dlatego pojedyncze levele zacząłem ignorować, a zaległości nadrabiałem raz na kilka godzin gry. W RPG-u!

ŚMIECIARKA NADCHODZI!

Bethesdzie udało się zresztą popsuć także kolejną świętą rzecz, czyli zbieranie przedmiotów. Jednym z największych reliktów w Falloutach były zawsze Power Armory. W „czwórce" nadal są potężne, ale swój pierwszy dostaje się po kilkunastu minutach od rozpoczęcia gry. Do działania wymaga wprawdzie rdzeni, o które przez długi czas będzie trudno, ale i tak byłem tym lekko zniesmaczony. Podobnie jak walką ze Szponem śmierci, która rozpoczęła się parę minut później. Teoretycznie powinien być śmiertelnie niebezpieczny (w poprzednich Falloutach przecież był, w każdym razie w pierwszej fazie gry), tymczasem zabiłem go (dzięki zbroi i minigunowi) dziecinnie łatwo. Na szczęście gdy spotkałem nieco później innego Szpona, w muzeum, udowodnił mi, że w mniej sprzyjających okolicznościach jest jak najbardziej zabójczy. Ostatecznie nie jest więc źle, w każdym razie o ile tę pierwszą walkę weźmie się jeszcze za kontynuację samouczka. Nie da się za to przymknąć oczu na liczbę sprzętu, jaki wala się na pustkowiach. Nawet ilość uzbrojenia jest tak absurdalnie wysoka, że w sklepach nie ma wystarczającej liczby kapsli, by dało się sprzedać to, którego nie potrzebujemy! Nastrój psuły mi także przerwy związane z koniecznością odbywania ciągłych podróży, by zachować mobilność (zbyt duże obciążenie uniemożliwia bieg i korzystanie z szybkiej podróży).

NAJBARDZIEJ POZYTYWNIE ZASKOCZYŁA MNIE FABUŁA.

Przedmioty mogą nam nosić towarzysze, ale oni też mają ograniczony udźwig, więc po raz kolejny cieszyłem się, że gram na pececie. Wśród komend jest też taka, która pozwala zmienić limity wagi. Tak, użyłem jej – wolałem to niż tracenie czasu lub surowców, z którymi na początku jest krucho. Było lepiej, choć i tak nie odstępowało mnie uczucie, że wszystkiego jest za dużo, przez co nawet zabicie legendarnych przeciwników nie sprawiało zbytniej radości – no bo co to za problem, skoro w razie naprawdę wielkich kłopotów (miałem takie ze dwa razy) da się wroga walnąć z atomówki? Znajduje się je przecież w ilościach niemalże hurtowych... A jeśli nawet nie lubisz grzybów, od pewnego momentu możesz wezwać wsparcie NPC-ów, także artyleryjskie.

GDZIE KARMA?

Kolejną zmianą, do której niełatwo mi się było przyzwyczaić, był brak karmy. Nie, nie dla psa – akurat towarzysze niczego jeść nie muszą, do tego choć mają punkty wytrzymałości, są nieśmiertelni, więc jeśli dostaną na tyle mocno, by się przewrócić, i tak po kilkunastu sekundach wstaną (ale jeśli chcesz to przyspieszyć, możesz im zaordynować stimpaka). Chodzi mi o to, że **z „czwórki" zniknął wskaźnik moralności**.

Okiem Smugglera

OCENA ?

Nie wystawiam końcowej oceny, gdyż gry jeszcze nie ukończyłem. I nie wiem, czy ukończę, bo po kilkunastu godzinach grania stwierdziłem po prostu, że mi się nie chce. Że tak naprawdę mam to wszystko gdzieś. Że nie interesują mnie dialogi (w „piątce" zapewne będą ograniczone do wyboru „yhyyy – ee-ee – mmm? – ...iiitam!"), że losy NPC-ów są mi obojętne, fabuła nie włącza trybu „jeszcze jedna misja i idę spać... o 3 nad ranem". Krótko mówiąc, świat Fallouta 4 wydał mi się płaski (mimo 3D), plastikowy (grafika... niby nie ma znaczenia, a jednak wpływa na immersję) i – co w tym wszystkim najgorsze – nuuudny. Być może później będzie lepiej, ale to pierwsze wrażenie jest dla mnie bardzo, bardzo rozczarowujące. Spróbuję jeszcze dać grze szansę, ale coś czuję przez skórę, że z kategorią „Największe rozczarowanie" w podsumowaniu roku 2015 nie będę miał problemu. Gdybym miał wystawić ocenę na podstawie tego, co do tej pory zaliczyłem, to obawiam się, że 6+ to najwięcej, ile mógłbym dać. Obym się mylił.

Hakowanie terminali to podstawa.

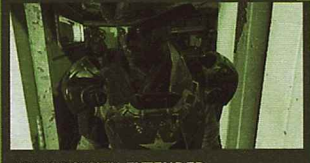
NAJCIEKAWSZE MODY

Mimo że w chwili, gdy robiliśmy przegląd, od premiery minęły dwa tygodnie, społeczność już się popisała. Oto najciekawsze mody i usprawnienia, jakie warto zainstalować. Wszystkie poza ostatnim znajdziecie na naszym DVD.

FULL DIALOGUE INTERFACE
Mod podmienia hasła w oknach dialogowych na pełne teksty wypowiedzi.

GLORIOUS FEMALE NUDE MOD
Jazda obowiązkowa w przypadku Falloutów, czyli lepszy i zdecydowanie bardziej dorosły skin kobiecych postaci w Falloucie 4.

FALLOUT 4 CONFIGURATION TOOL
Alternatywny launcher dla Fallouta 4.



ARMORSMITH EXTENDED
Większa wolność odnośnie do modyfikowania pancerzy i dobierania dodatków.

TEXTURE OPTIMIZATION PROJECT
Tekstury z pomniejszoną rozdzielczością. Wizualnie różnicy nie ma, a zmniejszają wymagania sprzętowe.

Co oznacza, że świat będzie się wobec nas zachowywał tak samo niezależnie od wybranej drogi życiowej.

Poszczególni enpece nadal wprawdzie nie będą zadowoleni, jeśli ich okradniemy, ale nie ma już czegoś takiego jak wyprzedzająca nas reputacja. Częściowo jej rolę przejęli jednak towarzysze. Każdy z nich ma własny system wartości, co sprowadza się do tego, że jeśli zależy ci na zdobyciu ich wdzięczności (lub serca – nie wieńczy tego wprawdzie żaden filmik, ale za to wspólne spanie daje bonusy do doświadczenia, a do tego dostaje się jeszcze bonus specjalny, zależny od towarzysza), musisz zwracać uwagę na to, z kim gdzie chodzisz i co robisz. Kto inny będzie ci bił brawo, gdy będziesz się włamywał do sejfów i terminali, a kto inny, gdy postanowisz rozprawić się (lub nie) z androidami. Jeśli nie chcesz się w to bawić, możesz również zaprzyjaźnić się tylko z psem lub chodzić cały czas w pojedynkę – jest nawet specjalny perk, który sprawia, że będziesz mógł w takim wypadku więcej nosić.

SIMWIOSKA

Ostatnia z dużych zmian to możliwość zabawy w rozbudowę osad. Gdy miałem to zrobić po raz pierwszy, szybko doszedłem do wniosku, że to strata czasu – bo jeśli chciałbym się w takie coś bawić, wybrałbym tytuł ze znacznie lepszym interfejsem i sensowniej rozwiązanym stawianiem budowli. Tu mogą one nawet wisieć w powietrzu, grawitacja traktowana jest bardzo umownie. Na szczęście cały ten system jest opcjonalny, grę da się ukończyć, całkowicie go ignorując.

Co jednak ciekawe, po pewnym czasie zmieniłem swoje podejście do tego całego simowania. Ba, miałem nawet trwającą kilka godzin fazę na poprawianie życia wszystkim osadnikom: stawianie studni, sianie zbóż, ustawianie wieżyczek i budowanie domostw, by było gdzie położyć łóżka. A gdy raz taka osada niemal całkiem samodzielnie odparła atak, czułem podejrzanie dużą radość. Potem mi na szczęście przeszło, bo lepiej zagrać w Tropico czy Defense Grida – ale sam pomysł przestałem już uważać za całkiem bezsensowny.

PC RZĄDZI!

Jeśli grać w Fallouta, to – mimo wszystko – w wersję pecetową. Na konsolach sterowanie jest wprawdzie nieco bardziej intuicyjne, nie wymaga też trzech rąk (na WSAD, kursory oraz mysz – ale na szczęście jest tak tylko przy rozmowach oraz budowaniu osad), jednak więcej czasu traci się na doczytywanie nowych miejsc. Do tego na PS4 czy XBO nie ma ani komend konsoli, ani – przede wszystkim – modów, które już teraz poprawiają choćby interfejs, standardowo jeszcze mniej przyjemny niż w Skyrimie, czy system prowadzenia rozmów (ale o tym w ramce po lewej).

FABUŁA? JEST. DOBRA!

Po nowościach i zmianach widocznych na pierwszy rzut oka pora na bardziej subtelne, choć w ostatecznym rozrachunku wcale nie mniej ważne. Najbardziej pozytywnie zaskoczyła mnie fabuła. Bethesda przyzwyczaiła mnie, że to nie opowieść jest najważniejsza, tylko świat i jego eksploracja. Tymczasem w najnowszym Falloucie nawet główny wątek jest zadziwiająco dobry, a do tego z dużą przyjemnością przechodziłem również większość misji mniej lub bardziej opcjonalnych. Jeśli zaś dodać do tego masę wszelkiej maści smaczków, na które można się natknąć niemalże na każdym kroku, otrzyma się mieszankę, od której niełatwo się oderwać. Wystarczy jedynie zainwestować w otwieranie zamków i hakowanie »

Czarny Rycerz. Prawie – bo zanim stracił nogi, stracił życie.

terminali – obie te czynności warto moim zdaniem rozwijać tak szybko, jak to tylko możliwe ze względu na poziom.

Miałem tylko za złe twórcom, że na początku nie było tak różowo, ale... i tak jest o niebo lepiej niż choćby w ostatnim MGS-ie czy absolutnie pod tym względem „miszczowskim" Dragon Age'u: Inkwizycji. Tyle że po części była to moja wina, bo zamiast jak najszybciej ruszyć do pierwszego dużego miasta, na co miałem nawet wpis w dzienniku, postanowiłem powłóczyć się po okolicy. A że byłem zielony, szło tak sobie... Na szczęście straciłem save'y *(jam to, nie chwaląc się, sprawił... ale może nie pytajcie o szczegóły – dop. Smg)* i zacząłem od nowa, lepiej przydzielając punkty do cech – i gra z dobrej zrobiła się świetna!

BEZ HAKOWANIA I OTWIERANIA ZAMKÓW POZNASZ TYLKO CZĘŚĆ GRY.

Okiem Papkina

OCENA **7**

W pierwszych scenach Fallout wyjaławia Boston w wyniku wybuchu atomówki. W kolejnych – w sumie wciąż go wyjaławia, choć nie ze względu na fabularne założenie, ale jego brak. Oczywiście w lumpenrolplejach Bethesdy lichość scenariusza nie jest niczym nowym i raczej chodzi w nich o to, „by być szalonym Maksem we własnej głowie" niźli „by być szalonym Maksem, bo tak przeczytaliśmy". Ale mimo to zubożenie systemu dialogów czy główny twist (bardzo-chciałbym-być-KotORem-ale-mi-nie-wychodzi) zasługują, by wytykać je palcami. Podobnie jak legitymujący się tragikomicznie niewygodnym interfejsem crafting, który niby jest tu opcjonalny, ale raz, że nie da się bez niego ukończyć wątku minutemanów, i dwa, że stanowi bodaj najlepsze źródło punktów doświadczenia. W zestawie dostaliśmy afizyczne walki (z mocno szwankującym wykrywaniem kolizji), które dla większości „czystych" shooterów byłyby strzałem w kolano, monotonne questy (zabij kogoś/wyzwól kogoś), towarzyszy, z których najwięcej osobowości okazuje się mieć pies, i konieczność bezustannego zarządzania ekwipunkiem (z pieczołowitością godną księgowego podupadającej sieci garkuchni). To wciąż przyjemny eksplorator rozbitego świata. W dodatku gra z każdą godziną zyskuje, a i kolejne starcie z tradycyjnymi dla Bethesdy bugami i niedoskonałościami potrafi paradoksalnie dać masę frajdy. Ale to zarazem najbardziej przereklamowany tytuł tego roku.

JESZCZE JEDEN TERMINAL...

...jeszcze jedne drzwi, ruiny, nieodkryty kwadrat na mapie – gdy przestałem niepotrzebnie kombinować, okazało się, że liczba miejsc, które można zwiedzić, jest w najnowszym Falloucie ogromna. Wręcz przerażająca, zwłaszcza jeśli ma się zamiar wszystko przeczytać i przesłuchać. A jeśli do tego będziesz szukał podwójnego czy potrójnego dna... cóż, ponoć na poznanie całości trzeba sobie zarezerwować jakieś 400 godzin. Na razie na liczniku mam niecałe 80, ale będę się cofał do wcześniejszego save'a, by nie opuścić misji we frakcjach (na pewnym etapie głównego wątku większość z nich nie jest już dostępna).

Przez długi czas można miotać się między stronnictwami, co najwyżej zmieniając towarzysza, by nie było mu przykro, gdy robimy coś, czego nie pochwala. Frakcje mają bowiem różne zapatrywania na przyszłość pustkowi i ostatecznie dochodzi między nimi do bardzo poważnego konfliktu, w którym musimy opowiedzieć się po jednej ze stron. Na szczęście nie dzieje się to znienacka, bo sama treść takiej misji aż krzyczy, że wkraczamy na drogę bez powrotu, a jakby tego było mało, na ekranie pojawia się także dodatkowe ostrzeżenie i jeśli chcemy, możemy się

CZAS NA V.A.T.S.

Pierwsze dwa RPG-owe Fallouty miały system walki oparty na turach, potem pojawił się V.A.T.S., pozwalający na wybieranie, czy chce się walczyć jak w FPS-ie (raczej słabym), czy też celuje w pseudoturach. W „czwórce" V.A.T.S. powraca, ale jego włączenie nie powoduje już całkowitego zamrożenia czasu, a jedynie bardzo duże jego spowolnienie. Ma to swoje konsekwencje, bo przy długich seriach przeciwnik może na przykład zdążyć rzucić granat czy poszatkować nas z miniguna, ale na szczęście sekwencję da się przerwać.

Minus V.A.T.S. jest taki, że strasznie promuje pistolety (i ogólnie broń lekką), których użycie kosztuje znacznie mniej punktów akcji – nawet jeśli w trybie FPS-owym, to karabin ma wyższą szybkostrzelność.

jeszcze wycofać. To o tyle ważne, że choć po ukończeniu głównego wątku nadal możemy po świecie podróżować, staje się on nieco bardziej pustym miejscem niż dotąd...

SUPER CZY MUTANT?

I jedno, i drugie. Trójwymiarowy Fallout mocno bowiem od czasu „trójki" wyewoluował i choć nadal nie wszystko jest idealne, **dostałem w tym roku już drugą grę, dla której zarywałem nocki**, dziwiąc się, że „jeszcze jeden szybki quest" trwa od kilku godzin. Do tego – mimo wielu, często uroczych nieporadności – „czwórka" jest zadziwiająco stabilna, więc do Pulpitu wracałem tylko wtedy, kiedy sam chciałem, a nie losowo jak w Skyrimie.

Stąd też ocena. Bo wojna się na szczęście zmienia. Do tego stopnia, że **jeśli wolisz technikę od magii, lepszego tytułu w tym roku nie było**. A jeśli po prostu erpegi – ten sprawiał mi niewiele mniejszą radochę niż Wiedźmin. Pod względem technologicznym dzieli je wprawdzie przepaść, otwarty świat jest jednak w obu wypadkach równie dobry (choć tu jego historię poznajemy, przede wszystkim czytając i włamując się, a nie rozmawiając), crafting zaś – lepszy u Amerykanów. Więc mimo że idealnie nie jest, jak najbardziej polecam, zwłaszcza jeśli wolisz grać na pececie. |CDA|

Okiem gema

OCENA 8+

Wygląda na to, że mnie najmniej przeszkadza „tradycyjny model role-playing" FO4 typowy dla gier Bethesdy. Może dlatego, że nie spodziewałem się wcale nowej jakości – oni przecież, z Toddem Howardem na czele, od dwóch dekad z okładem wciąż tworzą swoją „Arenę". Ważniejsze dla mnie było, czy udało się im wyjść poza ramy prototypu, jakim dla mnie był FO3. Czy zdołali stworzyć grę o głębi zbliżonej do dwóch pierwszych odsłon serii. I co najważniejsze, czy zachowany został niepowtarzalny klimat po końcu świata. Na szczęście na te trzy pytania mogę odpowiedzieć – jak najbardziej. To idealna piaskownica postapo wypełniona po brzegi fabułami, lokacjami, obiektami i w sumie tylko ode mnie zależy, w jakiej kolejności i w jakim stopniu zamierzam je poznawać. Dodam też, że na konsoli (XBO) grało mi się znakomicie. Nie miałem też większych problemów z interfejsem, ale tu pomogła aplikacja towarzysząca, pozwalająca w locie zarządzać wyposażeniem czy questami.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 6
AUDIO 9

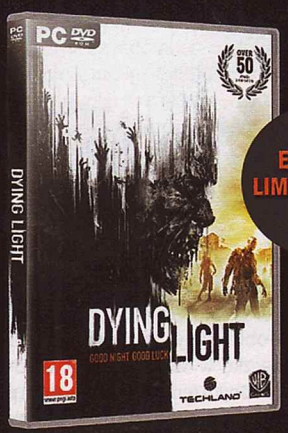
- + klimat!
- + masa miejsc do odkrycia...
- + ...historii do poznania...
- + ...i questów do zrobienia
- + zadziwiająco dobra – jak na Bethesdę – fabuła
- + idealna – jak na Bethesdę – stabilność
- + wsparcie dla modów na PC

- – wygląda jak gra z X360
- – system dialogów
- – interfejs
- – taki sobie system rozwoju postaci
- – „makietowość" świata

REKLAMA

REKLAMA

DYING LIGHT
GOOD NIGHT GOOD LUCK



EDYCJA LIMITOWANA

1

ULTIMATE SURVIVOR BUNDLE

2

3

GRA Z DODATKAMI 1 - DLC ULTIMATE SURVIVOR BUNDLE 2 - MODELE 3D 3 - KOLEKCJONERSKIE NAKLEJKI

TECHLAND

Wstąp do strefy gracza, dobierz sprzęt i rozpocznij grę!

www.zadowolenie.pl

KOMPUTERY MULTIMEDIA TELEFONY RTV AGD

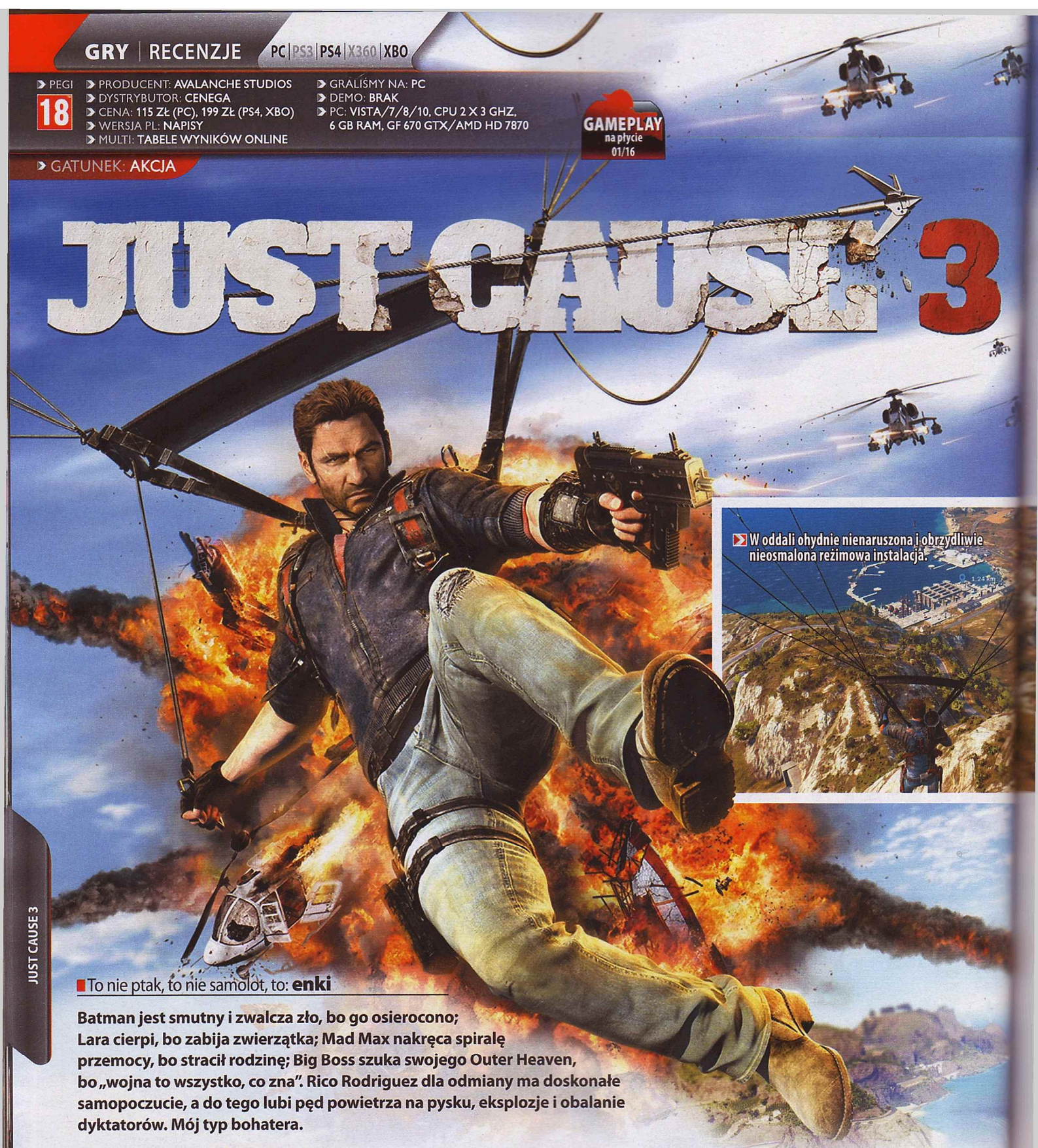
PEGI 18

- PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 115 ZŁ (PC), 199 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: TABELE WYNIKÓW ONLINE
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: VISTA/7/8/10, CPU 2 X 3 GHZ, 6 GB RAM, GF 670 GTX/AMD HD 7870

GAMEPLAY na płycie 01/16

- GATUNEK: AKCJA

JUST CAUSE 3



W oddali ohydnie nienaruszona i obrzydliwie nieosmalona reżimowa instalacja.

To nie ptak, to nie samolot, to: **enki**

Batman jest smutny i zwalcza zło, bo go osierocono; Lara cierpi, bo zabija zwierzątka; Mad Max nakręca spiralę przemocy, bo stracił rodzinę; Big Boss szuka swojego Outer Heaven, bo „wojna to wszystko, co zna". Rico Rodriguez dla odmiany ma doskonałe samopoczucie, a do tego lubi pęd powietrza na pysku, eksplozje i obalanie dyktatorów. Mój typ bohatera.

Kilometr nad ziemią wyskakuję z błękitnego wiropłata, rozczapierzam kończyny i szybuję w wingsuicie w stronę majaczących gdzieś w dole budynków elektrowni. Osiemset metrów niżej otwieram paralotnię, chwytam wyrzutnię granatów i zraszam dziewiczą jeszcze instalację pierwszym deszczem ognia. Wypatruję snajpera na jednym z kominów i przyciągam się do niego liną. Oddaję kilka strzałów w wybuchające beczki na ziemi i frunę w dół, na dach, z którego otwieram ogień ciągły do żołnierzy, zbiorników z paliwem i transformatorów. Posiłki wroga pojawiają się błyskawicznie – i bardzo dobrze. Przyciągam się do śmigłowca bojowego, defenestruję pilota, oddaję kilka salw rakietami niekierowanymi w miejsca, z których nie unosi się jeszcze dym. Sekundę później wyskakuję z kokpitu tuż przed uderzeniem weń rakiety SAM. Spadam wprost na czołg, z którego przez kolejne trzy minuty robię użytek, bezlitośnie masakrując wszystko dokoła. Na koniec łapię liną jednego ze słaniających się na nogach gwardzistów i podłączam do wybuchającej beczki. Tę zaś łączę z ostatnim nienaruszonym talerzem satelitarnym. Klawiszem Shift kurczę obie „cumy", wyrzucając nieszczęśnika i beczkę w stronę anteny. Odchodzę w zwolnionym tempie, z eksplozją za plecami. Czysta przyjemność rozwałki w skondensowanej pięciominutowej dawce.

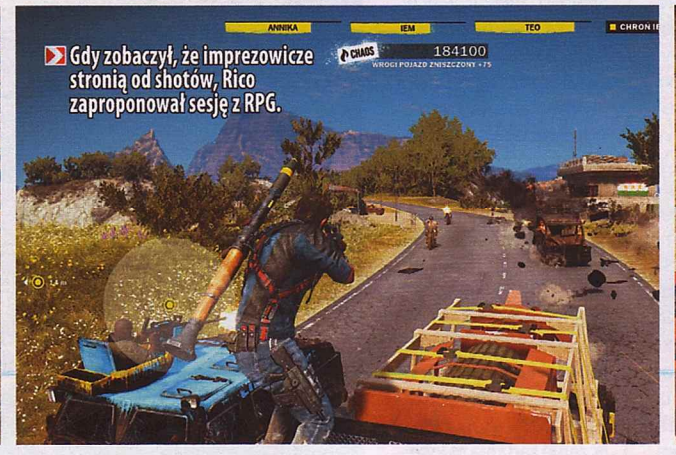
Śmierć w Wenecji

Na Panau w Just Cause 2 spędziłem dużo więcej czasu, niż się początkowo spodziewałem. Wielki otwarty świat w połączeniu z wolnością poruszania się, fantastycznym patentem z liną i paralotnią oraz ogromem baz wojskowych do zniszczenia i miejscowości do uwolnienia sprawiły, że utonąłem

w grze na dobre. Myślałem nawet chwilowo o jej calakowaniu, zanim zdrowy rozsądek i obowiązki nie trzepnęły mnie w potylicę. Można się domyślić zatem, że na kontynuację psot Rico czekałem od pewnego czasu z pewnym zainteresowaniem, specjalnie zrobiłem porządki na moim ciasnym dysku po to, by zmieścić wymagane 53 GB gry. Niestety, podobnie jak w przypadku Wiedźmina 3, mój będący w średnim wieku komputer nie uznał za stosowne złamać praw termodynamiki i wykrztusił z siebie zaledwie kilkanaście klatek animacji na sekundę na najniższych ustawieniach grafiki. Zanotowałem sobie, aby przestrzec przed zasobożernością gry, i w następnych dniach przyssałem się na dobre do redakcyjnej gamingowej maszyny.

(no, może bez tego półtora tysiąca trupów, które pozostawiłem za sobą przy pierwszym przejściu). Pół godziny po rozpoczęciu gry Rico ma już wszystko, czego potrzebuje, by szybko poruszać się po archipelagu bez konieczności korzystania z pojazdów. Kolejnych kilkanaście kwadransów potrzebnych jest do tego, by doszlifować umiejętność błyskawicznego przełączania się pomiędzy wyciągarką, paralotnią i wingsuitem oraz nie kończyć podniebnych wygibasów po paru sekundach z ryjem w betonie. **Gadżety Rodrigueza – linki, paralotnie oraz zdalnie detonowane ładunki wybuchowe – są nielimitowane.** Zabaw z łączeniem ze sobą przedmiotów jest co niemiara. Można po staremu podpiąć silos

dwudziestu). Pozory nieliniowości pojawiają się w niej w paru miejscach, gdy do odblokowania kolejnego zadania potrzebne jest oswobodzenie konkretnej liczby prowincji. Nie ma znaczenia których – byleby zgadzały się cyferki. W kilku miejscach scenarzyści Avalanche cytują samych siebie, w innych... również nie są specjalnie oryginalni. Potencjalnie najciekawszy fabularnie pomysł na postać Dimy – lekko autystycznej naukowiec w średnim wieku – w obliczu miałkości reszty skryptu został niestety spalony. Zacisnąć w kampanii zęby szczególnie trzeba w momentach, gdy gra rzuca



Gdy zobaczył, że imprezowicze stronią od shotów, Rico zaproponował sesję z RPG.

„Płonie fabryka i naftą wieje...".

przygotowanie do najcięższych broni zwykle szybko zaczyna brakować amunicji.

W „trójce" Rico wraca do domu, na śródziemnomorski archipelag Medici o wybitnie włoskiej proweniencji. Tam, gdzie na południowych zboczach dojrzewają winogrona, po drogach jeżdżą smukłe pojazdy zaprojektowane przez jegomości o nazwiskach kończących się na „-ini", a w miejscowościach na każdym kroku szczekaczki, billboardy, pomniki i mundurowi przypominają ludności o dobroduszności tutejszego dyktatora, wąsatego Sebastiano di Ravello. Pierwsza grywalna scena gry od razu kreśli znakomity obraz klimatu rozgrywki. Spokojna noc, bezgwiezdne niebo, a na nim wielki Księżyc. W oddali majaczą światła kładącego się do snu miasteczka. Tuż nad nim wyrastają jasne smugi rakiet wystrzeliwanych przez instalacje przeciwlotnicze. Jeszcze zanim nauczymy się, jak się poruszać, korzystać z linki i paralotni, jako Rico odbywamy rodeo na dachu awionetki, raz po raz kąsając pociskami namierzające nas reżimowe SAM-y. Potem akcja tylko przyspiesza.

Najlepiej po swojemu

Dzięki pozostającej przez całą grę na pierwszym planie wielozadaniowej naręcznej wyciągarce głównego bohatera **Just Cause 3 to tak naprawdę Spider-Man**, jakiego zawsze chciał mieć w grywalnej wersji Marvel

pod śmigłowiec i patrzeć, jak się siłują, ale da radę tym razem pomóc grawitacji i ściągnąć do siebie oba powiązane przedmioty – głowę żołnierza do beczki, helikopter do czołgu, wieżę strażniczą do anteny. Jeżeli ktoś ma już dość strzelania do wszystkiego w grach (a kto nie ma?!), znajdzie tu spore pole do popisu w kwestii kreatywnej destrukcji lub dawania upustu swojemu sadyzmowi. Ale żeby nie było, jest również z czego strzelać i tylko do

w naszą stronę falę za falą wrogich sił do odstrzelenia. W porównaniu do emergentnego chaosu, który można rozpętać poza ramami misji w bazach i miasteczkach, są one nudne i nijakie. Ubódł mnie także brak stronnictw, które w „dwójce" skutecznie pomagały rozproszyć uwagę skupionego na ciśnięciu kampanii gracza i dać mu trochę pomniejszych zadań do wykonania tak przy okazji. Tu albo działasz według planu spisa-

Czysta przyjemność rozwałki w skondensowanych dawkach.

W trzech regionach Medici znajduje się 29 prowincji, a w nich w sumie 130 lokacji do wyzwolenia (w tym zawierają się m.in. wioski, miasteczka i bazy wojskowe). Oczywiście nie trzeba nawet odnaleźć wszystkich, aby ukończyć grę (to zadanie dla nadgorliwców, którym pewna nieunikniona powtarzalność nie przeszkadza). **Napędzana cutscenkami kampania z obsadą składającą się z niekoniecznie genialnie wykreowanych, ale też nie do końca płaskich postaci rozpisana jest na 25 misji** i da się ją ukończyć w kilkanaście godzin (bliżej dziesięciu niż

nego przez scenariusz, albo uskuteczniasz działalność rebeliancką ściśle na własną rękę.

Autostopem na skrzydle

Na szczęście na plus wybija się główny bohater zamieszania. **Rico w swoich żartach i komentarzach jest nienachalny** i jego dobry humor dużo lepiej wpłynął na mój odbiór całości niż generalna gburowatość Batmana, chorobliwa małomówność Snake'a czy twarda nijakość Mad Maksa w tegorocznych open worldach. Bierzcie, developerzy, przykład z Just Cause'a, gdzie otwarty świat pozwala rozwinąć skrzydła, a rozpierducha jest wesoła. Gra bowiem przy tym wszystkim jest nietrudna. Rodri- »

Gdzie jest multi?!

Aż dziw mnie wziął, że przy relatywnie dużej popularności multiplayerowego moda do „dwójki" i wsparciu dla jego twórców okazanego przez Avalanche w JC3 nie ma trybu wieloosobowego. Nawet drobnego co-opa dla dwóch znajomych, którzy mogliby sobie po koleżeńsku, przyjacielsku lub romantycznie rozniesć w pył jakiś port albo rafinerię bawaru (to tutejszy minerał o cudownych właściwościach, o którego zasoby na Medici – oczywiście jedynym miejscu jego występowania na całym świecie – rozpętała się cała draka). Twórcy nie wykluczają dodania multi w przyszłości.

guez to prawdziwa gąbka na ołów i ogień, które muszą go naprawdę zdrowo zmacać, by z ekranu zupełnie znikły barwy, co oznacza, że jest na skraju śmierci. A i wtedy wystarczy chwycić się czegokolwiek linką, odpalić paralotnię i zaznać kilku krótkich sekund spokoju, by znów był gotowy do walki. Co więcej, w przypadku gdy jakiś czołg, śmigłowiec lub bombowiec ma akurat zamiar posłać w kierunku Rico coś ciężkiego, na ziemi pojawia się jasny czerwony placek, dając chwilę na uniknięcie obrażeń. W kilku miejscach da się zresztą wykorzystać ten fakt kreatywnie, skłaniając wrogów do bombardowania własnych instalacji. W ten sposób zresztą rozniosłem w pył większość jednej z głównych baz militarnych przeciwnika, zanim okazało się, że kąśliwe, wymagające stałego pozostawania w ruchu ataki z powietrza da się wyłączyć w misji fabularnej.

Jak przystało na produkcję z otwartym światem, na gracza czekają również zadania i wyzwania poboczne. Tych jest kilka rodzajów. Jednym z nich są wyczyny, które gra śledzi cały czas, gdy pozostajemy poza misjami kampanii. Są to m.in. liczba zabójstw w krótkim czasie, największy dystans przebyty podczas pojedynczego wciągania się linką (polecam zahaczyć odrzutowiec!) czy najdłuższy lot w wingsuicie (patrz: gameplay na płycie!). Postępy na drabince – w moim przypadku była kilkunastoosobowa, złożona z dziennikarzy grających przed premierą – wyświetlane są na bieżąco i dają motywację, by wycisnąć jeszcze jedną sekundę, nawet szorując już nosem o trawę podczas lotu.

Do innych – wykorzystujących pojazdy czy określone rodzaje broni – trzeba się pofatygować w konkretne miejsce na mapie, ale warto. Zdobyte w nich trybiki odblokowują modyfikacje gadżetów Rico, pozwalając m.in. założyć więcej zdalnie detonowanych ładunków wybuchowych czy zaczepić linkami więcej obiektów naraz. Tu możemy się bawić w latanie precyzyjne, rajdy samochodowe po górskich serpentynach czy nieskrępowaną rozwałkę ciężkim sprzętem na czas. W sam raz, by spędzić chwilę w ramach tzw. aktywnego relaksu. I o ile zdobycie trzech, a nawet czterech z pięciu trybików za zaliczenie zadania to kwestia jednej próby, wymaksowanie każdego z nich wymaga długich ćwiczeń i powtórzeń. W sam raz dla tych, którzy szukają prawdziwego wyzwania.

Ekspresem ze szczytu

Jeżeli chodzi o ukształtowanie terenu, po którym możemy hasać, **Medici nie odbiega od wzorca, według którego stworzono Panau** – są i nadmorskie kurorty, i mrowie małych wysepek, i duża masa lądu z ośnieżonymi szczytami, na które po prostu trzeba się wdrapać (choć lepiej po prostu tam polecieć) i z których trzeba zeskoczyć w wingsuicie. Doby mijają, pogoda się zmienia. Nie jest to może pełne szczegółów (lecz oglądane głównie z siodła) Velen, ale **nie ma pod względem grafiki w Just Cause 3 wstydu**. Co więcej, liczba cywilów na chodnikach i drogach, biorąc pod uwagę faktyczny stan wojny w kraju, wręcz zaskakuje.

Pod względem oprawy audio gra po prostu daje radę. Z ulgą przywitałem inną wymowę od tajskiego akcentu języka angielskiego oponentów, od którego w „dwójce" bolała mnie już głowa. Nie ukrywam jednak, że najlepszy muzyczny moment gry pojawia się w samym intro jako cover „Firestartera" w wykonaniu Torre Florima (ponownie zapraszam do obejrzenia gameplayu).

Wszystkie znaki na niebie i ziemi, wliczając w to oceny cząstkowe, plusy i minusy, wskazują, że Just Cause 3 należy się solidne 8. Ma kilka świetnych usprawnień względem „dwójki", ale **nie rozwija w jakiś wymierny sposób pomysłu na rozgrywkę**. Jest ładniejszy i umożliwia szybowanie w wingsuicie, ale nie zaskakuje już skalą tak jak poprzednia odsłona. Pozwala rozpętać wspaniały chaos w nieskryptowanych potyczkach, ale misje zaprojektowane przez developerów nie wnoszą wiele do rozgrywki. Mimo wszystko jednak jest to zdecydowanie mój typ gry – lubię się bawić jej systemami, doceniam pracę włożoną w jej stworzenie i włączam ją sobie co jakiś czas, nawet pisząc tę recenzję, by oswobodzić kolejną placówkę. Będę grał od początku i walczył o trofiki na PS4. Stąd dodatkowy plusik. |CDA|

Detonacje, eksplozje, wybuchy, erupcje, implozje i wingsuit!

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 7

+ dynamiczna, rozpasana rozwałka w dużym otwartym świecie
+ wingsuit i zabawa linkami
+ wyzwania online
+ cykl dobowy
+ Rico jest OK

– takie sobie misje fabularne
– brak multi
– spore wymagania PC

PREZENT DLA FANA FUTBOLU

SUPERPAKIETY!

Tylko 12,99 zł!
ZAMIAST ~~26,58 zł~~

PAKIET 1

NAJWIĘKSZE KLUBY ŚWIATA!

- Wielka Duma Katalonii
- Królewscy giganci z Madrytu
- Sukcesy i trofea
- Największe gwiazdy
- Najładniesze bramki oraz mecze
- Ciekawostki
- Plakaty
- Quizy

PAKIET 2

GIGANCI FUTBOLU

- Wszystko, co chcesz wiedzieć o Robercie Lewandowskim
- Największe gwiazdy Premier League
- Akcje, gole, puchary
- Statystyki
- Quizy
- Ciekawostki

2 ALBUMY = 1 CENA

SZUKAJ W KIOSKACH I SALONACH PRASOWYCH!

BRAVO Sport STARS

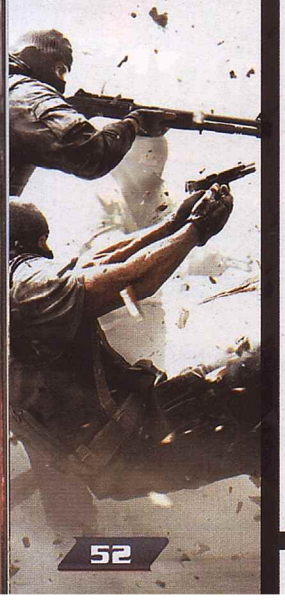
PEGI 18

- PRODUCENT: UBISOFT MONTRÉAL
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT POLSKA
- CENA: 139 ZŁ (PC), 159 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 10 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: UPLAY
- PC: 7/8/10, CPU 2 X 3,3 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 460/AMD HD 5870
- GATUNEK: FPS

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE

Sprawdza nabory do GROM-u: **gem**

Rainbow Six: Siege na rynek trafił w prawdopodobnie najgorszym dla siebie momencie – niedługo po wstrząsie, jakim dla świata były zamachy terrorystyczne w Paryżu. Jako gra, która zjawisko traktuje kompleksowo, dając możliwość eliminacji zakładników i wysadzania bomb, dla Ubisoftu stanowi temat koszmarnie niewygodny.



Stąd też i całkowita cisza radiowa ze strony wydawcy w okolicach premiery gry – ewenement dla wysokobudżetowego tytułu znanej marki. Ubi, nie chcąc razić mainstreamu, odwołało pokazy dla mediów i wszelkie akcje promocyjno-reklamowe. Cały problem zaś, jak się okazuje, bierze się z tego, że Tom Clancy's Rainbow Six: Siege stara się być bardziej wiarygodny niż choćby Counter-Strike. Proste w gruncie rzeczy starcie dwóch uzbrojonych specgrup zyskuje tutaj podbudowę fabularną i rzeczywiste lokacje, jednostki, wyposażenie. To nie jest już więc abstrakcyjny de_dust2, tylko samolot wzorowany na Air Force One na Heathrow czy port w Hamburgu, które faktycznie bywały celem ataków. W akcji biorą zaś udział nie sztampowi antyterroryści, lecz wyposażeni w osobowości operatorzy SAS-u, Specnazu i GSG 9. Swoją drogą nie bardzo wiem, gdzie w tym wszystkim miejsce na tytułową jednostkę Rainbow, nie mówiąc już o samym agencie „Rainbow Six", czyli Dingu Chavezie. Zdaje się, że pomysł, by wykorzystać faktycznie istniejące grupy specjalne, zapadł sporo po rozpoczęciu prac nad nowym Rainbow Six, kiedy było już za późno na zmiany.

Globalny antyterror

Dla mnie jednak pierwszym prawdziwym zaskoczeniem po uruchomieniu gry (na PC), było to, **jak bardzo jej konstrukcja przypomina Star Wars Battlefront**. Obydwie mają tę samą strukturę – koncentrują się głównie na starciach multiplayer, oferują rozbudowany rozwój profilu gracza i posiadanych przezeń postaci, rozgrywają się w ograniczonej przestrzeni **kilkunastu map. Istnieje wprawdzie namiastka kampanii fabularnej** – stanowią ją Operacje o rosnącym stopniu trudności – jednak tak naprawdę traktować należy je jako samouczek (i wierzcie mi – naprawdę warto zaliczyć go przed wejściem w świat online, choćby po to, by odblokować kilku operatorów). Jest też starcie z botami o różnych poziomach celności – terrohunt, ale tryb ten z kolei stanowić może co najwyżej poligon treningowy istniejący tylko po to, by bez presji przetestować umiejętności wszystkich operatorów. Tych do „kupienia" za punkty rozgłosu zdobywanych w grze jest aż 20 (po czterech z pięciu formacji z Anglii, Francji, Niemiec, Rosji i USA, w przyszłym roku pojawić się ma 8 nowych, może z GROM-u?) i mają wąskie specjalizacje – m.in. skaner wykrywający elektronikę (np. zapalniki bomb), bomby chemiczne czy ładunek termiczny zdolny przebić najtrwalsze nawet umocnienia (o ile jego detonator nie zostanie zakłócony).

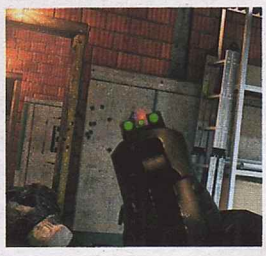
Sercem Siege'a jest jednak bez wątpienia tryb multiplayer. Każdy z meczów 5 na 5 rozgrywa się do trzech zwycięstw w rundach o długości czterech minut poprzedzonych 45-sekundowym przygotowaniem. Obrońcy spędzają ten czas, blokując przejścia i rozmieszczając pułapki, atakujący – ścigając się zdalnymi dronami, starając się

Dron najlepszym przyjacielem antyterrorysty.

Przestrzeliwanie się przez zabarykadowane okna, wisząc głową w dół – **PLUS!**

Przebijanie się przez ściany i podłogi przy użyciu ładunków wybuchowych – **PLUS!**

Rozbijanie zwojów drutu kolczastego poprzez okładanie ich kolbą broni – **MINUS!**


Pozbywanie się min zbliżeniowych, sprowadzone do strzelania w nie – **MINUS!**

odkryć jak najwięcej niespodzianek tej powstającej na ich oczach twierdzy. Każda z nich, warto dodać, to prawdziwy labirynt z wieloma wejściami – także przez okna – i nawet po kilkudziesięciu czy nawet kilkuset grach wciąż mogą kryć niespodzianki. Zwłaszcza że w Siege'u ściany i meble, w przeciwieństwie do praktycznie każdego innego współczesnego FPS-a, nie stanowią ochrony przed pociskami. Zabić zaś, zgodnie z duchem Rainbow Six, może jedna celna kula posłana przez deski barykady i wywróconą sofę, za którą kryje się zamaskowany przeciwnik. Da się też, przy użyciu ładunków wybuchowych, przebijać przez ściany, a nawet stropy. To wszystko oznacza, że w Siege'u nie ma miejsc w pełni bezpiecznych. Że jak nie można przejść przez okno, to okno da się wybić tuż obok.

Tylko dla orłów

Dlatego też tak ważne w Rainbow Six: Siege jest właściwe przygotowanie meczu. Najlepiej w ogóle stworzyć własną zrównoważoną piątkę z ludźmi, którzy wiedzą już, jak grać, i mają swoje ulubione postacie. Skład w meczach zwykle jednak jest losowy, przez

Siege w wydaniu zawodowców to e-sport w stanie czystym.

co tym więcej zależy od wyboru właściwej postaci i planowania na przyszłość, bo te stracone pozostają zablokowane. **Akcja w trakcie gry przy tym jest zaskakująco... nerwowa, by nie rzec – paniczna.** Czasu jest zawsze za mało, więc trzeba okazjonalnie porzucać minimalizowanie ekspozycji (da się wychylać w prawo i lewo, jak również kucać i czołgać), by galopem pokonać piętro czy dwa. **Bardzo ważna okazuje się także wojna elektroniczna** – zwiad dronów, zakłócanie sygnałów, niszczenie kamer przemysłowych. Podobnie ważny jest dźwięk i nie chodzi tylko o hałas robiony przez wrogów i sprzymierzeńców, ale i komunikację głosową. Z tym jednak jest zazwyczaj spory problem, a przez to, że da się wskoczyć w multi bez zaliczenia choćby pierwszego z samouczków, dochodzi do sytuacji, gdy 1:5 jest już w kilkadziesiąt sekund po zakończeniu odliczania. Widywałem wprawdzie także powtórki starć dwóch porównywalnie zgranych zespołów i wtedy faktycznie Siege ma potencjał e-sportowy.

Rainbow Six: Siege oferuje jak na razie 11 map multiplayer (kolejnych osiem trafić ma w ręce graczy za darmo w przyszłym roku) i choć jak na tak dużą grę nie jest specjalnie ładny (stworzono go na podstawie AnvilNext i dodatkowego Realblast), to stosownie złożone wnętrza plus możliwość ich niszczenia generuje nadzwyczajnie. **Pewne uproszczenia grafiki służą także płynności gry, która w multiplayerze osiąga 60 klatek na każdej platformie.** (Do 30 fps-ów ograniczone są na konsolach tryby dla jednego gracza i współpracy). Zdumiewające natomiast były potworne problemy z fizyką obiektów w trybie PvE, gdy ciała dostawały nerwowych drgawek (w redakcji uznaliśmy, że śmierć nimi naprawdę wstrząsnęła). Uproszczeniem nie do wybronienia inaczej niż „to tylko gra" jest „neutralizowanie" bomb poprzez strzelanie w zapalniki czy rozbijanie zwojów drutu kolczastego przy użyciu kolby broni. **Nie podoba mi się wreszcie to, że tytuł AAA tak nachalnie sięga mi do portfela.** Na szczęście prócz

Walizka neutralizująca bardziej rozrywkowe walizki.

doładowań tempa zdobywania punktów Rozgłosu w sklepie kupić można tylko skórki broni, więc nie ma potrzeby wydawać na nią więcej niż cena samej gry.

Za Kamikazi!

Najogólniej jednak tak bardzo, jak chciałem pokochać Rainbow Six: Siege (przez wzgląd na pamięć Kazimiery Rakuzanki), tak bardzo ona pokochać mi się nie dawała. Moim szczytowym osiągnięciem okazało się wygranie meczu w ostatnich sekundach, poprzez paniczne odpalenie ładunku wybuchowego rzuconego chwilę wcześniej w kierunku dwóch niemilców wchodzących przez przebitą moment wcześniej ścianę. Większość moich meczów jednak kończyła się mniej spektakularnie – od jednej kuli wystrzelonej przez piksel zaczajony gdzieś w cieniu. Być może byłoby inaczej, gdybym grał z ludźmi, których znam i lubię. Być może byłoby lepiej, gdybym był gotowy spędzać wieczory na zwisaniu głową w dół na linach, przestrzeliwaniu ścian i wrzeszczeniu w mikrofon ostrzeżeń dla kumpli. Jednak jako że Rainbow Six: Siege zdaje mi się grą dla zawodowców, stworzoną dla e-sportu, a to po prostu nie moja liga – na takie poświęcenie mnie nie stać. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- realblastowe zniszczenia otoczenia
- zdumiewające tempo akcji
- niepowtarzalność meczów i rund
- potężny potencjał e-sportowy

- w randomie praktycznie niegrywalna
- masterowanie wymaga poświęcenia życia

PEGI ?

PRODUCENT: EVERYTHING UNLIMITED LTD.
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 38 ZŁ (9 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

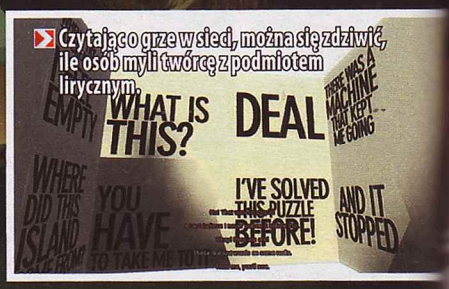
DEMO: BRAK
PC: VISTA/7/8/10, CPU 2 X 3 GHZ, 2 GB RAM, GF 7600/ATI X800/INTEL HD 2000

GATUNEK: EKSPLORACYJNA

the Beginner's Guide

Wyciągał książkę o teorii literatury: **Cross**

„Nie potrzebujemy hermeneutyki, ale erotyki sztuki", grzmiała pół wieku temu Susan Sontag w eseju „Przeciw interpretacji". Hasło mówiące, że szukanie interpretacji psuje tylko rozkosz dawaną przez kontakt z dziełem, próbuje dziś powtarzać za nią autor The Beginner's Guide. Nieskutecznie.



Czytając o grze w sieci, można się zdziwić, ile osób myli twórcę z podmiotem lirycznym.

Pusty poziom stylizowany na de_dust z Counter-Strike'a, tyle że z wiszącymi w powietrzu skrzyniami. Schody, po których idziesz stopniowo coraz wolniej, przez co dotarcie na szczyt okazuje się niemożliwe. Niedokończona gra mająca miejsce w labiryncie korytarzy statku kosmicznego – choć trzymasz w dłoniach karabin, nie uświadczysz tu żadnego wroga, a całość zakończy się bugiem, przez który po śmierci postaci kamera zacznie unosić się ponad mapę. The Beginner's Guide składa się w całości z tego typu eksperymentalnych pomysłów – szkoda tylko, że **wrażenie oryginalności szybko umiera, kiedy zdajemy sobie sprawę, że każda idea przedstawiona w grze zamyka się w nudnej konwencji „symulatora spacerowicza"**. Tak naprawdę możemy tu tylko albo tkwić w miejscu, albo iść w kierunku wyznaczonym przez trajkoczącego non stop narratora.

Narracja bez racji

Jak tłumaczy nam narrator legitymujący się jako Davey Wreden, twórca słynnego The Stanley Parable, każdy z prezentowanych poziomów-minigier to dzieło jego przyjaciela Cody. Prowadząc nas przez nie, męczy nie tylko przesadnymi zachwytami nad najmniejszym zaprezentowanym pomysłem, lecz także irytująco prostackimi interpretacjami. Czy naprawdę potrzebujemy, żeby mapie z kratami atakującymi bohatera na scenie ogromnego teatru towarzyszył oczywisty komentarz w stylu „coś mi się wydaje, że źle się czuł z popularnością"? Nie mówiąc już, że to nie jest nawet najbardziej oczywista metafora w grze – w pewnym momencie na monitorze pojawia się zepsuty silnik kreatywności. Po takich widokach chyba nikt nie wierzy, że Coda jest takim geniuszem, na jakiego kreuje go Davey Wreden. Naprawdę dobrze zrobione sekwencje w stylu sprzątania przytulnej zimowej rezydencji przy kojącej muzyce to w ostatecznym rozrachunku jednak rzadkość.

Ba, szybko okazuje się, że nawet sam narrator nie jest przekonany co do błyskotliwości idola, co chwilę rzucając teksty w stylu „cóż, tu musielibyśmy siedzieć jakieś dwie godziny, czekając na otwarcie drzwiczek, więc po prostu zmodyfikuję ten fragment...". Do tego z czasem coraz jaśniejsza staje się fabuła wiążąca wszystkie sceny ze sobą, a wraz z nią coraz bardziej irytujący stają się obaj bohaterowie. Jak się okazuje, z narracji zaczyna wynikać, że Wreden egoistycznie prezentował zmienione wersje gier Cody szerszej publiczności, by zabić samotność skąpaniem się w pełni artystycznej chwały przyjaciela. Coda z kolei poczuł się zraniony do żywego tym, że ktoś bawi się i reinterpretuje jego dzieła, stracił radość tworzenia, znienawidził swojego kumpla-fana i powodowany fochem zakazał mu się do niego odzywać. Jak pokazują filmy na YouTubie, smutna muzyka towarzysząca tym odkryciom skutecznie targa emocjami wielu letsplayerów, ale po wyłączeniu gry każdemu dojrzałemu człowiekowi nasuwa się oczywista refleksja: czy ci dwaj durnie nie mogą po prostu pogadać ze sobą jak dorośli ludzie, a nie zachowywać się jak dzieci?

Głębszy bezsens

O co w tym wszystkim chodzi? O obronę Artysty. Choć Davey Wreden (twórca The Beginner's Guide) nadał swoje imię i nazwisko podmiotowi lirycznemu, czuć, że tak naprawdę bardziej utożsamia się z zagubionym Codą. Swego czasu opublikował na prywatnym blogu post, w którym narzeka, że po premierze The Stanley Parable stracił wrażenie autorstwa własnego dzieła, że przez burzę recenzji i interpretacji czuje się coraz gorzej jako twórca. Dlatego przedstawia nam teraz historię innego artysty, który zostaje zniszczony przez ludzi krytykujących czy wchodzących w interakcje z jego artystycznym dorobkiem. Całkiem ciekawe pytanie „czy gra może być oryginalna lub interesująca kosztem grywalności?" jest tu ledwie sygnalizowane – czuć przede wszystkim emocjonalny szantaż. „Artyści tworzą coś nie z tego świata! Nie niszczcie tego, filistrzy!". Zadziałało to na niektórych recenzentów, którzy jakikolwiek komentarz na temat The Beginner's Guide uważają za psucie magicznego doświadczenia.

Słychać tu echo wspomnianego we wstępie eseju „Przeciw interpretacji" Sontag, gdzie krytycy są przedstawiani jako ci, którzy pozbawiają sztukę zębów, oswajają jej niebezpieczny potencjał, mówiąc „X oznacza to, to i to". Problem tkwi jednak nie w tym, że Wreden nie dostrzega, jak fascynujące dyskusje rodzą się dzięki krytyce. Tkwi w tym, że nie potrafi sprawić, by obcowanie z jego dziełem było rozkoszą. Zamiast fascynujących interakcji, niesamowitych animacji czy wspaniale nakreślonych postaci daje nam **puste, trącące amatorszczyzną, nieciekawe lokacje i narrację o dwóch niedojrzałych developerach gier**. A kogo ma to zauroczyć? |CDA|

THE BEGINNER'S GUIDE

OCENA **3**

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 6
AUDIO 7

+ niektóre poziomy mają w sobie wątłe echo Sztuki
+ zadowoli fanów growych melodramatów

− granie nudzi
− narracja irytuje
− bohaterowie śmieszą niedojrzałością
− autor dużo mówi o sztuce, ale nie wydaje się jej rozumieć

Okiem 9kier

OCENA **7+**

Nowa gra Wredena nie jest arcydziełem, ale intryguje mnie dlatego, że widzę w niej próbę rozliczenia się z krytyką The Beginner's Guide. Przechadzka po kolejnych projektach Cody – która na szczęście nie jest bieganiem od karteczki do karteczki – jest wciągająca, nawet jeśli w paru momentach ich symbolika jest mało subtelna. Moją recenzję gry znajdziesz na kanale youtube.com/9kier.

Ten pan ma w głowie napis „RESEARCH". Jest to metafora tego, że myśli o riserczu.

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: DOUBLE DAMAGE
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 85 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: AKCJA

REBEL GALAXY

Czuje bluesa: **enki**

Erich Schaefer i Travis Baldree od lat robią tę samą grę na różne sposoby. I choć tym razem spróbowali uciec od swoich przyzwyczajeń daleko w kosmos, nie sposób nie odnaleźć w Rebel Galaxy zwyczajowych przymiotów i przywar ich poprzednich dzieł.

Diablo, Diablo II, Mythos, Hellgate: London, Torchlight i Torchlight II to portfolio tyleż interesujące, co stworzone według jednego wzorca. Po czmychnięciu z Runic Games i założeniu nowego studia duet weteranów branży uznał, że dość już w ich życiu było hack'n'slashów, a zbyt mało hołdów dla Freelancera i Elite w rytmie bluesa. Tak urodziło się Rebel Galaxy – **kosmiczne fruwadło z odrobiną wolności, szczyptą handlu i sporą ilością walki**.

Dzieło Double Damage ma się do „Elitarnych" space simów jak hack'n'slashe do erpegów. Jest okrojone (latamy tylko w jednej płaszczyźnie), podkolorowane (zewsząd atakują nas pastelowe barwy kosmicznego „horyzontu") i maksymalnie uproszczone (automatyczne celowanie w trakcie walki, brak widoku z kokpitu i w zasadzie jakiegokolwiek aspektu symulacyjnego). Nic z tego, co wymieniłem, nie jest wadą samą w sobie, bo na tych fundamentach zbudowano niejednego klasyka. Ale jeżeli dodać do tego **miałkie tło fabularne, powtarzalne questy i ogólną płytkość rozgrywki**, od razu przypomina mi się poczucie Bezsensu Tego Wszystkiego, które atakowało mnie po kilku godzinach zabawy z obydwoma Torchlightami.

W Rebel Galaxy latamy sporej wielkości jednostkami wyposażonymi w wieżyczki i działa burtowe, poruszając się po systemach planetarnych w poszukiwaniu guza i kredytów i niszcząc dziesiątki mniejszych i większych oponentów. Gdzieś tam w tle zyskujemy reputację u różnych stronnictw, odkrywamy międzyplanetarne mgławice (astrofizyka łapie się za głowę i wychodzi z sali) i ciułamy walutę na coraz to lepsze statki oraz ich podsystemy. I to działa, bo Baldree i Schaefer wiedzą, jak robić rzeczy ponadprzeciętne. Niestety dla mnie w kwestii międzygwiezdnej rozrywki nie ma konkurencji dla Elite Dangerous i zdecydowanie bardziej wolę wrócić do swojego Aspa, tabelek i ogromnej galaktyki do zwiedzenia. Nawet mimo **fantastycznego rockowo-bluesowego soundtracku** Rebel Galaxy, który wyrasta mi na największy atut gry. |CDA|

OCENA

+ wystarczy na długo
+ w sam raz na krótkie sesje
+ dobry rockowy blues w plikach OGG

– fabuła mogłaby rozwijać się szybciej
– widowiskowość walk jest niwelowana przez ich powtarzalność
– mniejsze niedoróbki uwypuklające płytkość rozgrywki

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: PILGRIM ADVENTURES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 4,25 ZŁ (1 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PRZYGODOWA

THE DEED

Ślady zacierał: **Cursian**

Zazwyczaj nie tykam takich drobiazgów, bo wychodzę z założenia, że nie po to kupuje się współczesne układy graficzne, by potem grać w coś, co wygląda, jakby właśnie wyrwało się z emulatora Game Boya(*). The Deed skusiło mnie jednak niepokojącym klimatem i przyznam, że zaczynam powoli rozumieć 9kier i jej podobnych „dziwaków".

Wywodzisz się z bogatego, arystokratycznego rodu. Ale zamiast opływać w należne ci luksusy i biedzić się co najwyżej nad wyborem najwłaściwszego modelu Rolls-Royce'a na najbliższy sezon wiedziesz parszywy los przeciętnego śmiertelnika. Jako dzieciak musiałeś uciec od despotycznego ojca i zacząć życie na własny rachunek. Jedyną szansą na poprawę sytuacji finansowej był długo wyczekiwany spadek. No właśnie – był. Niedawno dowiedziałeś się bowiem, że kochany tatulek postanowił cię wydziedziczyć i przepisać cały majątek na twą bezużyteczną, pogrążoną w wiecznej depresji siostrę. Gromadzona od lat frustracja wreszcie bierze nad tobą górę. Decydujesz się skończyć z żałosną dziewuchą i upewnić się, że forsa trafi w twoje ręce. Zbliżające się przyjęcie urodzinowe ojczulka będzie idealnym momentem do wymierzenia sprawiedliwości.

Chore? No pewnie, ale jakie klimatyczne! Akcja The Deed toczy się na przestrzeni kilku pokoi składających się na rodzinną willę, a napisy końcowe można ujrzeć już po 20 minutach zabawy. Prawdziwa siła produkcji leży w swobodzie działania. **Gra składa się z kilku faz, które w uproszczeniu można sprowadzić do przygotowań, zbrodni i przesłuchania.** Na początku toczysz rozmowy z domownikami, wyczuwasz nastroje i poznajesz rozkład pomieszczeń. Następnie wybierasz narzędzie zbrodni i dowód, który podrzucisz w wybrane miejsce, by odsunąć od siebie podejrzenia. Po zabójstwie zostaje już tylko czekać na policję. Inspektor zada ci szereg pytań, zwróci uwagę na każdy detal, a następnie wyciągnie wnioski i wskaże winnego. Nie wiem, czy rozwiązanie jest tak oczywiste, czy też powinienem się o siebie martwić, ale już za pierwszym razem osiągnąłem pełen sukces – wyszedłem z domu wolny i odzyskałem majątek. Kiedy w kolejnych podejściach zacząłem zmieniać poszczególne kroki, zdołałem m.in. doprowadzić do skazania niewinnego i umorzenia śledztwa z braku dowodów. Mam wrażenie, że w niektórych przypadkach śledczy daje się zbyt łatwo wymanewrować, ale ogólnie radzi sobie nieźle.

The Deed dostarcza zaskakująco dużo emocji, ale zawartości nie starczy tu nawet na jeden wieczór. W normalnych warunkach byłby to grzech śmiertelny, ale zważywszy na to, że autorzy życzą sobie za grę niecałe pięć złotych, zdecydowanie warto rozważyć jej zakup. |CDA|

OCENA

+ świetny, chory klimat
+ sporo alternatywnych zakończeń
+ tania jak barszcz

– króciusieńka
– dla estetów: brzydka jak noc

(*) Nie żartuję. Gra odpala się w niewielkim oknie i jedynym sposobem na obejście problemu jest wymuszenie fullscreena za pomocą kombinacji Alt + Enter.

PEGI ?

- PRODUCENT: ICE-PICK LODGE
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 55 ZŁ (13 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP, CPU 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GF 210 Z 512 MB/ATI HD 4890 Z 1 GB
- GATUNEK: SURVIVAL/RPG/PRZYGODOWA

Pathologic CLASSIC HD

Kawaler zatrzymuje się u niej – i między innymi o jej życiu będzie decydować.

Otwiera zwłoki: **Berlin**

Pathologic jest zrobione bardzo, bardzo źle – nie grajcie w to coś nawet, jeżeli wam zapłacą. Pathologic jest też przy okazji jedną z najlepszych gier, z jakimi miałem do czynienia. Ale nigdy, przenigdy jej nie odpalajcie.

Zgłosiłem się do pisania tego tekstu dawno temu i zrobiłem to tylko po to, żeby oszczędzić reszcie redakcji męczarni, jaką przeżyłem, przebijając się przez ten mający już dziesięć lat na karku koszmar. Zajęło mi to wtedy chyba z dwa miesiące, zmuszałem się do brnięcia dalej, ale – jako naczelny polski fanatyk wszystkiego, na czym pojawia się logo Ice-Pick Lodge(*) – dotarłem do końca. Teraz, z okazji wydania Pathologic na Steamie w wersji HD, wszedłem drugi raz do tej samej rzeki i wracam do was mokry, brudny, śmierdzący i błotem umorusany, ale z radosną nowiną: **nigdy, absolutnie nigdy, nie odpalajcie tej produkcji**. I nie, nie chcę w ten sposób postawić was przed drzwiami, na których ktoś napisał „nie wchodzić". Chcę was ostrzec przed zawodem i rozczarowaniem, które poczujecie, kiedy zderzycie to wszystko, co mam zamiar napisać, z rzeczywistością.

No to nieźle się zaczyna...

Zanim przejdziemy do sedna rzeczy, pozwólcie mi tylko na jedną dygresję, która pomoże nam się dobrze zrozumieć. Wszyscy wiemy, że gry mają być „fajne". Po to się je robi, żeby były „fajne". Jak mi się „niefajnie gra", to daję niską ocenę, bo w takim razie twórcy coś zepsuli, a jak mi się „fajnie gra", to daję wysoką ocenę i odchodzę od komputera zrelaksowany i szczęśliwy. To oczywiste, że trzymając pada w łapie, mamy mieć „fun".

Równie dobrze moglibyśmy jednak stwierdzić, że dobre filmy to tylko letnie blockbustery o superbohaterach. Moglibyśmy wykreślić z historii „Salo" adaptujące „120 dni Sodomy" de Sade'a, bo będziemy się przy nim bawić zdecydowanie niedobrze – patrzenie na dzieciarnię karmioną jakimś budyniem nafaszerowanym gwoździami czy zmuszoną do jedzenia własnych odchodów do „fajnych" nie należy. Pytanie, czy film, na którym się źle bawię, jest automatycznie złym filmem? Czy naprawdę muszę

Proszę: nie grajcie w to.

się ciągle dobrze bawić? Czy dzieło sztuki – film, gra, książka, obraz – musi nieść ze sobą tylko pozytywny przekaz? A może, wychodząc z takiego założenia, jestem po prostu rozpieszczonym dzieckiem, a nie właściwym odbiorcą czegoś, co nie ma ochoty być „fajne"?

Pathologic nie jest zainteresowane twoją dobrą zabawą. Od samego początku ma cię za osobę, która wie, na co się porywa, i nie będzie później jęczeć, że nie było miło, łatwo i przyjemnie. Wchodzi z tobą w dialog, wyjaśnia reguły, bezceremonialnie łamiąc czwartą ścianę, i rzuca cię od razu na głęboką wodę. „Jesteś lekarzem mającym zwalczyć tajemniczą plagę, która w ciągu dwunastu dni zrówna z ziemią całe miasto na rosyjskim stepie". Radź sobie!

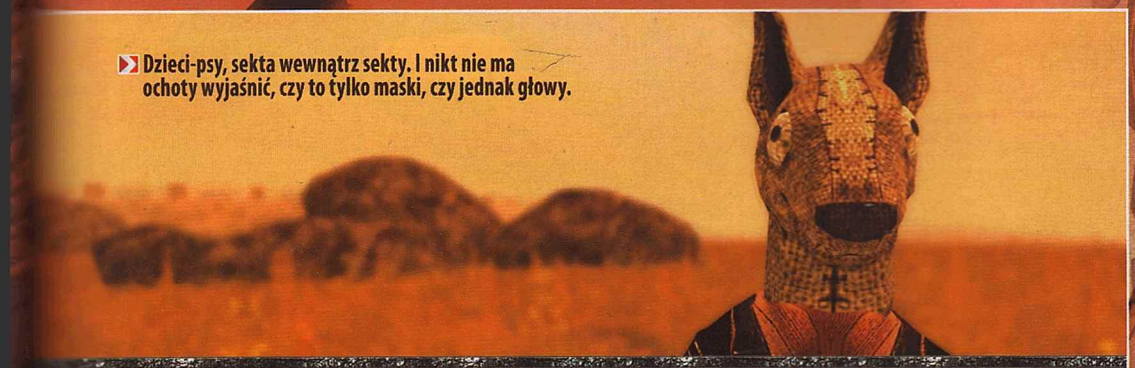
I co w tym niby niesamowitego?

W ciągu tych dwunastu dni będziesz zdychać ze zmęczenia – ty jako gracz i ty jako twoja postać. Będziesz czuć się jak skończony śmieć, kręcąc się nocami po podłych dzielnicach i strzelając do ludzi – a miałeś ich ratować! – tylko po to, żeby sprawdzić, co mają w kieszeniach. Później i tak pewnie wymienisz rewolwer na trochę mięsa, żeby nie zejść z głodu, bo nie doceniłeś tego, jak perfidna potrafi być ta gra. Docenisz za to jej mało zabawne poczucie humoru, kiedy po chwili ceny się ustabilizują i okaże się, że pozbyłeś się tej broni jak skończony desperat, a nie inteligentny człowiek, który myśli dwa kroki do przodu. Ciekawe też, czy mając już dużo do stracenia – na przykład wiele godzin od ostatniego save'a przed momentem, kiedy popełniłeś błąd – złamiesz się i zabijesz jedno z kręcących się po ulicach dzieci, bo mają przy sobie lekarstwa, których bardzo, ale to bardzo potrzebujesz.

Każdego dnia dostaniesz nowe zadania i większość zawalisz, bo nikt nie poprowadzi cię za rączkę. Czasami nie będziesz wiedział, o co chodzi, czasami źle zinterpretujesz wskazówki, czasami sobie odpuścisz, żeby zebrać zapasy albo odpocząć. Do niektórych potrzebujących nie zdążysz, a miasto będzie umierać w spokojnym tempie, na które nic nie poradzisz. Codziennie rano obudzi cię wiadomością o tym, ilu

Pathologic: Remake

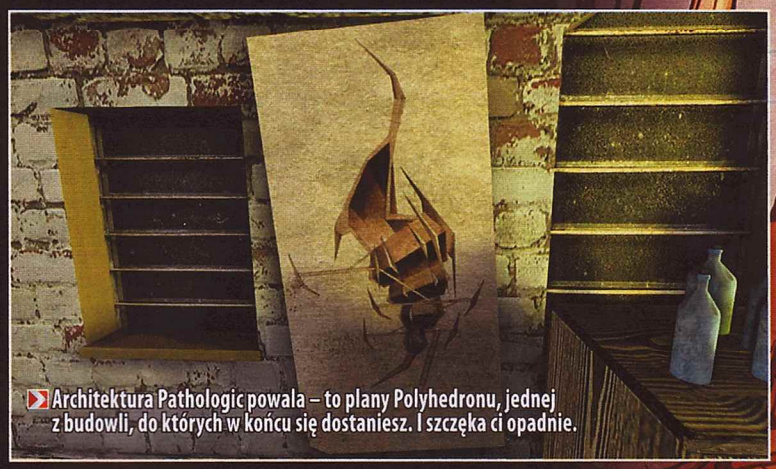
Ice-Pick Lodge zebrało w zeszłym roku na Kickstarterze wystarczająco dużo, żeby zbudować Pathologic od nowa. I wygląda na to, że będzie to o wiele lepsza gra, kiedy jak na grę się na tę produkcję spojrzy: rozgrywka zostanie przebudowana od zera. I dobrze, bo Pathologic na przeróbkę zasługuje – i dzięki temu wreszcie będzie się dało to cudo komukolwiek polecić.



Dzieci-psy, sekta wewnątrz sekty. I nikt nie ma ochoty wyjaśnić, czy to tylko maski, czy jednak głowy.

Who are ya? What's your business here? Gatherin' twyre, are ya?
I came here for you, little doggy.
Are you human?

Dzieci błąkające się po ulicach, handlujące lekarstwami, gardzące światem dorosłych. Wesoło!



Architektura Pathologic powala – to plany Polyhedronu, jednej z budowli, do których w końcu się dostaniesz. I szczęka ci opadnie.

ludzi już padło ofiarą bezlitosnej plagi. Poczujesz bezsilność. A potem zawód wywołany własną niekompetencją – miałeś być uzdrowicielem, miałeś znaleźć lekarstwo, miałeś pokonać śmierć. Zamiast tego okazałeś się siedzącym przed ekranem, zmęczonym nieudacznikiem.

Brzmi jak dobra zabawa

Gdybym miał wyjaśnić, czym jest Pathologic, stawiając je na właściwej półce w sklepie, musiałbym stworzyć kategorię „trochę niby survival w otwartym świecie z elementami przygodówki i RPG-a, ale tak w sumie to nie wiem". Musisz dbać o swoje zdrowie (nie daj się pobić, nie rób niczego niebezpiecznego, bądź ostrożny) i pamiętać o jedzeniu (a w mieście, które po chwili zostaje objęte kwarantanną, nie jest o to łatwo). Musisz uważać na swój poziom infekcji chorobą (więc nadkładasz drogi, żeby omijać skażone dzielnice) i szukać sposobów na zwiększanie swojej odporności (może warto sprzedać trochę leków, żeby kupić sobie lepsze ciuchy?). Musisz zwracać uwagę na zmęczenie (więc przydałoby się odpoczywać) i jeszcze dbać o swoją reputację wśród miejscowych (nie wychylać się, pomagać, przedkładać ich interes ponad swój), bo bez niej nic nie zdziałasz.

Miej to teraz wszystko na uwadze, opiekuj się zwłaszcza kilkoma konkretnymi osobami, które są twojej postaci przypisane, i pamiętaj, że wokół ciebie umiera wirtualny świat. **Jeden niewłaściwy krok, jeden źle rozegrany dzień, a wiele godzin pracy może pójść na marne.** I nie będziesz ładować save'a, bo straciłeś już za dużo czasu. Będziesz starać się ratować sytuację w jakikolwiek sposób i raczej ci się nie uda – zobaczysz, jak postępy przelewają ci się przez palce. I nie martw się, każda porażka będzie ci wcierana w twarz, bo niektórzy nie omieszkają przypomnieć, jak bardzo na ciebie liczyli. Śmieciu.

Przejście tej gry zajmuje około dwudziestu godzin – nie licząc czasu, który traci się, zaczynając od początku po popełnieniu durnowatego błędu, kiedy nie zna się reguł. Dowcip polega na tym, że **chcąc rozwikłać zagadkę tajemniczej plagi, przejść trzeba to wszystko trzy razy, trzema różnymi postaciami**, co zmienia się w godzin czterdzieści lub pięćdziesiąt. Na pocieszenie: za drugim i trzecim razem jest łatwiej. Co z tego, skoro do odpalenia Pathologic po jednym przejściu zbierałem się jakieś dwa tygodnie.

Jest źle

W odbiorze nie pomagało to, że oryginał był też przetłumaczony fatalnie i momentami ledwo co się dało z niego zrozumieć – nowe wydanie na szczęście naprawia ten błąd. Z radością można więc teraz ślepić w tysiące linijek wciąż niezrozumiałego, ale przynajmniej poprawnie napisanego, tekstu: pisanego często z typowym dla rosyjskiej literatury zacięciem do poetyzowania, metaforyzowania, zaciemniania znaczeń i przeceniania inteligencji czytelnika. **Tak, przez większość czasu będziesz czuł się jak skończony kretyn.** Nie, na końcu niczego ci nikt na tacy nie wyłoży.

Poza tym ta gra wygląda tak szkaradnie, że milej by było wydłubać sobie oczy niż ślepić w ekran, a wydanie HD w niczym nie pomaga. Mimo to ma w sobie coś pięknego – niektórych budynków nie da się zapomnieć, a niektóre projekty grafików też zostaną z tobą na zawsze. **Rozgrywka jest mozolna, męcząca, nudna, bezlitosna, trudna i skomplikowana** – ale każdy kolejny dzień, w którym udało ci się cokolwiek dokończyć, jest osiągnięciem, jakiego próżno szukać gdzie indziej.

To nie jest produkcja, przy której siedzi się w celach rozrywkowych. To po prostu czysty masochizm, którego polecanie byłoby niedobre i nieetyczne. Nie będę więc zachęcać – wolę odradzić i prosić o wiarę, że **kryje się w tym potworze prawdziwy diament, ale niekoniecznie warto go samemu szukać**. Chyba że naprawdę lubicie, jak coś wam pluje w twarz przez czterdzieści godzin. Wtedy już tylko lepiej traficie, odpalając The Void, kolejne cudo Ice-Pick Lodge, o którym chętnie opowiem, ale może przy innej okazji. |CDA|

(*) Przypominam, że wystawiłem 9+ takiej „popierdółce" jak Knock-knock. I ciągle uważam, że na to zasługiwała.

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 3
AUDIO 8

+ niesamowita historia
+ niesamowite przeżycie
+ niesamowite, czym mogą być gry, jeżeli im na to pozwolimy

– szkaradna
– trudna
– toporna
– nudna
– monotonna
– mogę do jutra tak wymieniać

PEGI ?

- PRODUCENT: CREATIVEFORGE GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM LUB GOG
- CENA: OK. 85 ZŁ (200 €)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: VISTA/7/8/10, CPU 4 X 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GF GT 430 (1 GB)/ATI HD 4670 (512 MB)

GATUNEK: TAKTYCZNA

HARD WEST

Dziwny Zachód zwiedza: **Cursian**

Rzadko to mówię, bom wybredny jak bliskowschodni imigrant, ale piękne czasy nastały! Gdzie nie spojrzysz, tam turówka. Tabelki, punkty akcji, statystyki i procenty – żyć nie umierać! Do tej pory błogą sielankę burzył mi w zasadzie tylko nieznośny konserwatyzm w kwestii uniwersów. Lubię trzebić orków i popromienne mutanty, ale wiecie, człowiek potrzebuje urozmaicenia...

Kowbojska strzelanina na cmentarzu. Da się klasyczniej?

Okazję do ekscytującego skoku w bok zapewnił mi cudownie udziwniony Hard West. Jak zapewne wiesz, produkcja CreativeForge to osobliwe połączenie klasycznego westernu z elementami horroru i fantastyki(*). Obok rewolwerowców i meksykańskich banditos stają więc demony, kanibale i fanatyczni inkwizytorzy. Wierz lub nie, ale to naprawdę się sprawdza!

Diabelskie intrygi

Kampanię podzielono na kilka oddzielnych scenariuszy, łączących się w spójną całość. Pośród bohaterów znajdziemy między innymi nieumarłego hazardzistę poszukującego zemsty na swych oprawcach oraz ściganą przez inkwizycyjnych świętoszków wieszczkę pragnącą pozbyć się niechcianego „daru". Leniuszki będą pewnie narzekać na sporą ilość tekstu, przez który trzeba się przebić, by zrozumieć, o co w tym wszystkim chodzi. Ciekawe, że autorzy potrafili przekuć tę „wadę" w zaletę. Skoro nie muszą tworzyć oddzielnych lokacji dla każdego z potencjalnych rozgałęzień (wystarczy wszak napisać inny akapit), mogą sobie pozwolić na wprowadzenie realnych konsekwencji decyzji. Warto wspomnieć, że **podobnie jak w The Banner Saga gra automatycznie zapisuje swój stan, więc nie ma co liczyć na powrót do starego save'a i zmianę wyboru**. Ktoś poległ? Cóż, trzeba było uważać, co się robi...

Kowbojska strzelanina w przeklętym forcie. Da się dziwaczniej?

Billy, dawaj go podkręconym!

Gadaniną załatwisz wiele, ale czasem trafisz też na takich, którym do łba przemówi tylko sześciostrzałowiec. Walki przypominają XCOM-a i toczą się w dwufazowych turach. Nie znaczy to bynajmniej, że Hard West nie ma nic ciekawego do dodania. Uwagę zwraca niska żywotność postaci, zarówno twoich, jak i wrogich. W normalnych warunkach wystarczy jeden, góra dwa strzały, by miejscowy grabarz miał za co przesiadywać w saloonie. Dzięki temu rozwiązaniu **potyczki są zaskakująco krótkie i dynamiczne, przez co o wiele bardziej emocjonujące**. Swoje trzy grosze dorzuca również atrybut fartu. To coś w rodzaju oddzielnego paska zdrowia, zmniejszającego znaczenie elementu losowego. Za każdym razem, gdy uda ci się uniknąć kuli, fortuna odwraca się od ciebie coraz bardziej i rośnie prawdopodobieństwo, że następna pestka przewietrzy ci czaszkę.

Demoniczny aspekt „Dziwnego Zachodu" przejawia się nie tylko w kwestii fabularnej. W trakcie gry bohaterowie zdobywają specjalne karty z magicznymi umiejętnościami, na przykład śmiercionośny wrzask lub słynny rykoszetujący strzał. Za korzystanie z dowolnej z nich trzeba jednak zapłacić wspomnianym fartem, w konsekwencji wystawiając się na ostrzał. Każda postać może jednocześnie używać do pięciu bonusów. Dokonując wyboru, należy kierować się nie tylko konkretnymi mocami, lecz także kolorem i figurką kartoników. Tworzenie pokerowych układów (np. fulla lub karety) zapewnia bowiem dodatkowe wzmocnienia. Niestety **mało czytelne menu ekwipunku** nie ułatwia sprawy i zamienia tę czynność w drogę przez mękę.

Nie byłbym prawdziwym synem nadwiślańskiej ziemi, gdybym nie znalazł więcej powodów do narzekań. Niektóre elementy otoczenia (np. szyby lub tkaniny) nie są kuloodporne i krycie się za nimi to kiepski pomysł. Brzmi nieźle, ale w praktyce (zwłaszcza na kilkupoziomowych mapach) brak graficznych podpowiedzi utrudnia określenie linii strzału i prowadzi do kosztownych pomyłek. O wiele bardziej **irytuje jednak głupota przeciwników** – rzadko korzystają z przewagi terenowej, nie starają się flankować, a co gorsza potrafią zmarnować turę, kręcąc się bez celu, chociaż mieli znakomitą okazję do ataku.

Oryginalne realia sprawiły, że wyczekiwałem Hard Westa ze sporą niecierpliwością i w sumie się nie zawiodłem. **Gra dostarczyła mi dokładnie tego, czego chciałem – mrocznego klimatu i niezłej fabuły z przewrotnym zakończeniem.** Gdyby tylko poświęcono nieco więcej czasu na interfejs i AI... |CDA|

(*) Zainteresowani podobnym klimatem powinni dać szansę „papierowemu" RPG-owi pt. Deadlands – Martwe Ziemie.

Okiem 9kier — OCENA 8

Hard West ma lepsze (wątek wieszczki i nieumarłego hazardzisty) i gorsze momenty i mimo wyraźnie niższego budżetu niż choćby Wasteland 2 jest jedną z najciekawszych i najprzyjemniejszych gier taktycznych tego roku. Dynamiczne starcia emocjonują, a doprowadzenie wroga do agonalnego charczenia satysfakcjonuje. W przeciwieństwie do Cursiana mam tylko jedną uwagę wobec interfejsu – czasem nie wyświetla wszystkich przedmiotów – a układanie kart na pokerową modłę uważam za rewelacyjny pomysł. Twórcy nie uniknęli paru głupotek, niedociągnięć i banałów, ale klimatyczny świat pozostawia uczucie niedosytu.

OCENA **7+**

- GRYWALNOŚĆ 8
- WIDEO 7
- AUDIO 7

Plusy:
- nieoklepane realia
- wybory i ich konsekwencje
- umiejętności i karty
- zaskakująco dynamiczne walki

Minusy:
- głupiutka SI
- okazjonalne problemy z linią strzału
- niewygodny interfejs

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: STAR MAID GAMES
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 38 ZŁ (9 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: INTERAKTYWNY FILM/AKCJA

CIBELE

Flirtuje przez internet: **9kier**

Cibele oddaje to uczucie, kiedy nie możesz sobie spokojnie pograć, bo ludzie widzą, że jesteś online, i masowo zaczynają wysyłać ci nieistotne wiadomości. Tutaj odzywają się do ciebie na czacie, kiedy romantycznie zabijasz stwory ze swoją internetową miłością, Ichim.

Nie próbuj tego w domu!

Valtameri nie wymaga myślenia, więc da się w międzyczasie porandkować.

Autorka Cibele – Nina Freeman – stworzyła króciutką, mniej więcej godzinną autobiograficzną historię, w której 19-letnia dziewczyna zakochuje się w chłopaku poznanym w fikcyjnym MMORPG-u Valtameri. W Cibele na przemian siedzisz na mangowo-różowym pulpicie jej komputera, gdzie przeglądasz foldery ze zdjęciami, wierszami czy wpisami ze strony internetowej, oraz spotykasz się ze swoją miłością w wirtualnym świecie, by ubijać rozmaite paskudy. Możesz też sprawdzać skrzynkę mailową, fotki opublikowane przez znajomych, a także wiadomości, które od czasu do czasu dostajesz na czacie. Valtameri nie wymaga od gracza zaangażowania, więc możesz spokojnie przeczytać wszystkie i jeszcze zdążyć odpisać (czytaj: kliknąć „reply" i zobaczyć, co też Nina ma do powiedzenia). MMORPG wewnątrz Cibele jest tandetną casualową grą, w której postacie graczy nie mają zdrowia i wystarczy raz kliknąć stwora, by prędzej czy później został zabity. Kiedy walczysz z Ichim u boku, ładuje się specjalny pasek współpracy, po czym pojawia się boss różniący się od reszty jedynie wyglądem i liczbą hapeków. Valtameri to beznadziejny, nierozwijający zabijacz czasu, ale dla głównej bohaterki staje się miejscem internetowych schadzek. Właśnie w grze Ichi z kolegi staje się kimś więcej, aż padają pierwsze i kolejne wyznania, a para postanawia zobaczyć się w rzeczywistości. Dobrze nagrane, naturalne dialogi, na które jednak gracz kompletnie nie ma wpływu, były głównym powodem, dla którego chętnie porzucałam pulpit komputera dziewczyny, ruszałam w świat Valtameri i odpisywałam z opóźnieniem na wiadomości znajomych Niny. Żyłam od gry do gry i godzina z hakiem, jaką poświęciłam na Cibele, minęła mi jak kwadrans.

Freeman przeniosła podglądactwo w nowy wymiar. Jeśli włączysz jakikolwiek wywiad z autorką albo znajdziesz jej profil na LinkedIn, zobaczysz, że zdjęcia, które widziałeś w Cibele (jej projekcie magisterskim), to jej fotografie, przedstawiają ją też przerywniki filmowe. A przecież w grze odkryjesz dużo osobistych ujęć – głównie osobistych zdjęć, ale nie tylko – a nawet film ze sceną seksu. Z Cibele bije szczerość, której brakuje wielu grom tego typu, i chętnie zagrałabym w dłuższą, nie tak uproszczoną wersję. |CDA|

OCENA
6+
GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 8

+ szczera i naturalna
+ przyjemnie udźwiękowiona
+ angażujące dialogi z Ichim...
– ...ale nie rozgrywka
– bardzo krótka

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: REALITY TWIST
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 85 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PRZYGODOWA (?)

COAST GUARD

Wkręca się w śrubę: **enki**

O rany, od czego tu zacząć. Może od tego, jak zastraszyłem francuskiego chemika palącego e-papierosa na platformie wiertniczej, aby pozwolił mi podnieść leżący obok niego łom.

Gra dla twardzieli – sekwencje przygodówkowe to katorga.

Woda o konsystencji miękkiej żelki czasem wygląda nawet ładnie.

Nie miałem skrupułów. Zaatakowałem go werbalnie, prowadząc śledztwo jako Finn Asdair – nieustraszony funkcjonariusz straży przybrzeżnej. Tak twardy, że gdy mówi, jego szczęka szczęka błyskawicznie i z mechaniczną precyzją, ujawniając męskie zęby gotowe kruszyć beton i opór niewiast. Tak macho, że kończy rozmowę z napotkaną kobietą słowami „muszę iść zająć się czymś ważnym". Tak nieugięty, że gdy przesłuchiwany mówi mu: „nie mogę panu udzielić tej informacji", bez wahania (i cienia desperacji w głosie) odpowiada: „ale ja jestem ze straży przybrzeżnej!". Facet z rodzaju tych, którym przygrywa bombastyczna orkiestra, gdy na pełnej przepustnicy sunie ku dymiącemu kutrowi na horyzoncie. Bohater, na którego gracze zasługują... ale którego nie potrzebują w tej chwili.

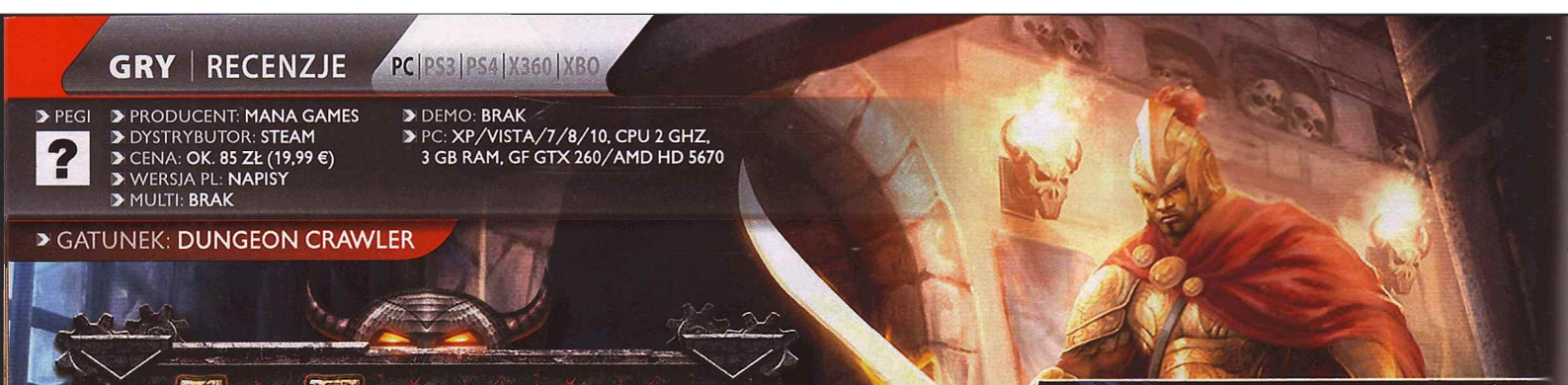
Coast Guard, produkcja niemieckich speców od absolutnie wszystkiego, co związane z growym softem, **to próba nadania głębszego fabularnego sensu ichniemu symulatorowi ratownika morskiego.** Jako przedstawiony wyżej, wyciosany z dębowego kloca twardziel wraz z ekipą równie drewnianych kompanów wykonujemy liniowe misje, które opierają się na pływaniu po mapie łodziami motorowymi (dużą oraz mniejszą, parkującą na kuprze tej pierwszej), wyławianiu ludzi z wody, a także eksploracji otoczenia w perspektywie pierwszoosobowej. Rozgrywka łączy warstwy zręcznościową i przygodową, sprytnie scalając obie grubą warstwą lepiszcza z nudy i technicznej nieporadności. Animacje postaci są dla developerów nieistotne – większość stoi po prostu jak słupy, przywodząc na myśl najlepsze erpegowe trendy lat 90. Zalotnie falująca woda ugina się pod kadłubem łodzi jak poduszka pod głową zmożonego snem gracza, a spuszczone ze smyczy cienie szaleją po kadłubie łodzi bohaterów przy najmniejszym jej ruchu. Gdzieś tam w tle wydarzeń zawiązuje się intryga z terrorystami i zdradą w roli głównej, ale drętwego dreptania po wrakach i platformach w poszukiwaniu odpowiedzi i wysłuchiwania niezamierzenie zabawnych dialogów miałem dosyć tak szybko, że wyparłem scenariusz ze świadomości. Chyba chcę przez to wszystko powiedzieć, że gra po prostu męczy, ale tych, którzy męczyć się lubią, pagajem od niej nie będę odganiał. |CDA|

OCENA
3+
GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 4
AUDIO 4

+ tego jeszcze nie było
+ można się pośmiać...
– ...choć często przez łzy
– strona wizualna
– gra aktorska

PEGI ?

- PRODUCENT: MANA GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 85 ZŁ (19,99 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 GHZ, 3 GB RAM, GF GTX 260/AMD HD 5670
- GATUNEK: DUNGEON CRAWLER



The Fall of the Dungeon Guardians

No i komu to przeszkadzało, Blizzardzie? Hm?

Dresiarze właśnie wynaleźli topory.

Podziemia przeczesywał: **Cursian**

Patrząc na screeny, myślicie sobie zapewne, że jakiś cwaniaczek bezczelnie skopiował Legend of Grimrock i liczy na łatwy zarobek na cudzym pomyśle. Nie cisnę w was kamieniem, bo MQc mi świadkiem, że zareagowałem podobnie. The Fall of the Dungeon Guardians to jednak coś znacznie więcej niż bezmyślna kopia.

Gra powstała w dużej mierze **dzięki zaangażowaniu jednego człowieka**, Emmanuela Rivoire. Biedził się on nad tytułem przez ponad trzy lata, przy niewielkiej pomocy ze strony muzyka i najemnych speców od grafiki. Przedsięwzięcie sfinansował z własnych oszczędności, twierdząc, że nie mógłby z czystym sumieniem wziąć pieniędzy od graczy na Kickstarterze, skoro nie miał pewności co do tego, czy jest w stanie dostarczyć im produkt odpowiedniej jakości. Na szczęście jego dzieło to naprawdę solidny, innowacyjny dungeon crawler.

Healer LFG 4 prison HC

TFotDG odróżnia się od typowego przedstawiciela swego gatunku przede wszystkim systemem walki. Ulokowałbym go gdzieś pomiędzy wspomnianym Legend of Grimrock a... MMO. Czteroosobowa, poruszająca się „skokami" ekipa może swobodnie zmieniać pozycje nawet po wejściu w zwarcie (co nie było możliwe np. w M&M X), ale potyczki nie zamieniają się przez to w charakterystyczny dla dzieła Almost Human, nieco niedorzeczny taniec wokół wroga. Wynika to z faktu, że **tutejsza drużyna składa się z przedstawicieli klasycznego triumwiratu: tank, healer i dps**. Ciężkozbrojny zajmuje się głównie prowokowaniem przeciwników i przyjmowaniem na klatę wyrazów ich szczerej miłości, a reszta ekipy pomaga im w tym czasie rozstać się ze światem.

Podobieństw do MMO jest jednak znacznie więcej. Każda z czterech dostępnych klas (wojownik, mag, uzdrowiciel i łotrzyk) ma po trzy specjalizacje, wyrażane za pomocą drzewek talentów. Łapiduch może postawić na rozłożone w czasie moce lecznicze druida, szybsze, ale bardziej zależne od cooldownów czary kapłana albo nekromantyczną zdolność wysysania zdrowia z napotkanych nieszczęśników. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by swobodnie wymieszać talenty i stworzyć bardziej uniwersalną hybrydę.

W celu ułatwienia graczom kontroli nad pokaźną liczbą zależności wprowadzono **aktywną pauzę i kolejkowanie rozkazów**. Sam pomysł jak najbardziej pasuje do koncepcji, ale gorzej z jego realizacją. Gra nie resetuje automatycznie poleceń wydanych w kontekście ubitego w międzyczasie stwora. Jeśli więc nakazałeś magowi rzucenie dwóch kul ognia, a przeciwnik odwalił kitę po pierwszej, czarokleta zastygnie w bezmyślnym bezruchu, aż wreszcie sobie o nim przypomnisz, ręcznie wyczyścisz kolejkę i ponownie wskażesz mu, co ma robić. Piekielnie irytuje to zwłaszcza w trakcie większych, bardziej złożonych starć, gdzie każda sekunda zwłoki może okazać się tragiczna w skutkach.

OMG! Paper tank! Kick plz!!1

Do takich momentów zaliczają się między innymi walki z bossami. Każdy poziom lochu kryje jednego i nie są to tylko nieco bardziej podpakowane wersje szeregowych monstrów, ale pełnoprawni, obdarzeni unikalną mechaniką pogromcy cnót wszelakich. Niezłym przykładem jest nieumarły smok, którego spotykamy na stosunkowo wczesnym etapie zabawy. W jego komnacie znajdują się dwa portale, obdarzające drużynę odpornością na magię natury i mroku. Kiedy przyjemniaczek szykuje się do konkretnego ataku, należy przerwać walkę, zdobyć odpowiedniego buffa i czym prędzej wrócić do gadziny, bo inaczej ciśnie wyjątkowo bolesnym atakiem zasięgowym i przedwcześnie zakończy wojaże dzielnych herosów.

Wszystkie byłoby pięknie, gdyby nie słabo zbalansowane wyzwania, które momentami prowokowały mnie do ciskania słownictwem godnym najplugawszego dokera. Na początkowych etapach, kiedy uzdrowiciel nie dysponuje jeszcze zbyt szeroką gamą zaklęć, utrzymanie tanka przy życiu czasami graniczy z cudem. Nieco później zaczyna z kolei doskwierać aggro. Średnio rozwinięty dps potrafi już całkiem solidnie grzmotnąć (nawet gdy nie daje z siebie stu procent), a jako że nie dysponuje jeszcze umiejętnościami redukującymi threat, wita się z glebą z regularnością godną strajków generalnych w Lufthansie. Podobnym sytuacjom można zaradzić, na bieżąco dostosowując poziom trudności (jest ich aż siedem), ale nie zmienia to faktu, że autor popełnił poważny błąd gdzieś na poziomie projektowym.

Mimo niedoskonałości The Fall of the Dungeon Guardians to solidny, godny polecenia tytuł. Jak wszystkie dungeon crawlery wymaga bardzo specyficznego odbiorcy, ale jeśli przepadasz za pozbawionym fabularnego zadęcia przeczesywaniem podziemi i jednocześnie chciałbyś doświadczyć czegoś nieco innego niż zwykle, to gra Rivoire zdaje się całkiem sensowną propozycją.

PS: Nie miałem serca znęcać się nad polską wersją językową – dość powiedzieć, że jeden z buzdyganów nazwano „Macą Światła" (oryg. Mace of Light) i nie jest to bynajmniej odosobniony przypadek. Tłumacza za coś takiego chętnie pomacałbym maczugą. |CDA|

Porządny, zaskakująco innowacyjny dungeon crawler.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 5

- + ciekawy system walki
- + rozwój bohaterów
- + bossowie
- − nierówny poziom trudności
- − problemy z kolejkowaniem rozkazów

Auto Lider 2015

14. EDYCJA PLEBISCYTU AUTO LIDER

Auto moto motor

Ruszyła kolejna edycja największego w Polsce plebiscytu motoryzacyjnego – Auto Lider. Głosuj na swoich faworytów i graj o FORDA FOCUSA RS!

WYBIERZ PREMIERĘ MOTORYZACYJNĄ ROKU 2015

Wszystkie kategorie prezentowane są w miesięczniku „Auto Moto", w cotygodniowych odcinkach w „Motorze", a także na stronie www.magazynauto.pl/autolider

A1 ALFA ROMEO Giulia
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A1

A2 AUDI A4
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A2

A3 AUDI Q7
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A3

A4 BENTLEY Bentayga
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A4

A5 BMW serii 7
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A5

A6 DS 4
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A6

A7 FIAT 500
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A7

A8 FIAT Tipo
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A8

A9 FORD Mustang
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A9

A10 HONDA Civic Type R
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A10

A11 HONDA HR-V
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A11

A12 HONDA Jazz
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A12

A13 HYUNDAI Tucson
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A13

A14 INFINITI Q30
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A14

A15 JAGUAR F-Pace
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A15

A16 KIA Optima
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A16

A17 LAMBORGHINI Huracan
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A17

A18 LANCIA Ypsilon
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A18

A19 LEXUS RX
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A19

A20 MAZDA CX-3
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A20

A21 MERCEDES GLC
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A21

A22 MERCEDES GLE
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A22

A23 MERCEDES GLE Coupe
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A23

A24 MERCEDES S Kabriolet
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A24

A25 MITSUBISHI Outlander
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A25

A26 NISSAN NP300 Navara
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A26

A27 OPEL Astra
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A27

A28 PEUGEOT 308 GTi
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A28

A29 PORSCHE 911 Carrera
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A29

A30 PORSCHE 911 GT3 RS
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A30

A31 PORSCHE Cayman GT4
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A31

A32 RENAULT Megane
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A32

A33 RENAULT Talisman
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A33

A34 SEAT Leon ST Cupra
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A34

A35 SKODA Superb
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A35

A36 SUBARU Levorg
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A36

A37 VOLKSWAGEN Tiguan
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A37

A38 VOLVO S90
SMS pod numer 7265
treść: CA.FORD.A38

NAGRODA GŁÓWNA FORD FOCUS RS

SILNIK: benzynowy, 2.3 EcoBoost
MOC: 350 KM/6000/min
MAKS. MOMENT. OBR.: 440 Nm/2000-4500/min
SKRZYNIA BIEGÓW: man., 6-biegowa
NAPĘD: na cztery koła
PRZYSPIESZENIE 0-100 km/h: 4,7 s
PRĘDKOŚĆ MAKS.: 266 km/h

RS

JAK GRAĆ O FORDA FOCUSA RS?

Wyślij **SMS** pod numer **7265** (cena 2,46 zł z VAT), wpisując w treści: **CA.FORD.kod kandydata**
np. CA.FORD.A9, gdzie A9 to kod kandydata.

WYSTARCZY TYLKO 1 SMS, ŻEBY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU!
Jeden SMS to głos na jednego kandydata. Każdy wysłany SMS zwiększa szansę na wygranie nagrody! Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

ZAGŁOSUJ PRZEZ INTERNET
Zwiększ swoje szanse na wygranie nagrody i zagłosuj przez internet na stronie: **www.magazynauto.pl/autolider**

Plebiscyt trwa do 17 stycznia 2016 r. Regulamin plebiscytu dostępny jest na stronie www.magazynauto.pl/autolider

PEGI 16

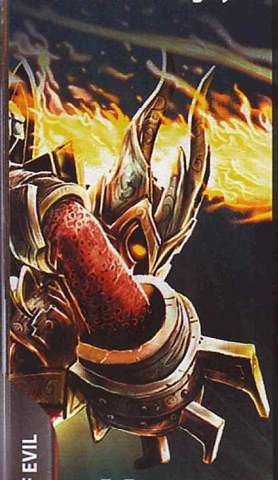
- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
- CENA: OK. 80 ZŁ (PC), 75 ZŁ (PS4), 88 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB, LOKALNIE I PRZEZ SIEĆ
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU DWURDZENIOWY, 4 GB RAM, GF GTS 250/ATI HD 4850
- GATUNEK: TORTURA

OVERLORD FELLOWSHIP OF EVIL

Codemasters! What r u doin? Codemasters! STAHP!

Zaciskał nos palcami: **CormaC**

Jeżeli przez sentyment do poprzednich Overlordów najdzie cię chęć odpalenia najnowszego, zduś ją poduszką. Ja po kilku godzinach w szeregach Bractwa zła usunąłem konto na Steamie, sprzedałem komputer (redakcyjny, rzecz jasna), uciekłem do lasu i nigdy nie wróciłem. A kiedy wróciłem, wciąż krzyczałem.



I krzyczę dalej, tyle że w środku, bo ochrypłem. **Ta gra jest gówniana pod każdym – KAŻDYM! – względem** i dziwię się, że Codemasters miało czelność wydalić ją na świat w takiej postaci zamiast pociągnąć za spłuczkę i udawać, że nic się nie stało, rozwiewając fetor dłonią.

Choćbym kroczył ciemną doliną...

Fellowship of Evil to diabloidalny spin-off, w którym otoczony wianuszkiem różnokolorowych debili – znanych z poprzednich odsłon minionów – **przez większość czasu tłuczesz jeden przycisk, nudząc się niemiłosiernie** i czując ukłucie za każdym razem, gdy szara komórka postanawia, że

Muszę się po niej odkazić czymś mocnym.

śmierć będzie godniejsza od dalszego uczestnictwa w tej farsie. Przyzwane na pole bitwy przydupasy występują w czterech odmianach. Brązowe to standardowe mięśniaki. Niebieskie potrafią leczyć głównego bohatera, ale często wolą pocwałować gdzieś i skupić się np. na niszczeniu niewidzialnego obiektu. Czerwone to kamikaze wysadzające się w pobliżu przeciwników, o ile uda im się dobiec do celów, bo lubią wybuchać na nierównościach podłoża, przeszkodach terenowych albo po prostu na ścianach, w które wbiegają, bo wal się, zapłaciłeś, to graj i nie marudź. Zielone umieją znikać i właściwie nie wiem, po co są. Chyba po to, żeby obłożyć wszystkie cztery kolorowe guziki na padzie.

Wszystkie cztery odmiany przydupasów są żałośnie tępe – blokują się na elementach otoczenia i kłębią przy nich, włażą w porozstawiane na mapach pułapki (którymi ty nie musisz przejmować się wcale, bo robią bohaterowi niewielką krzywdę), bezmyślnie podbiegają do kwiatków zamieniających je we wrogie Złemu Lordowi – czyli tobie – pluszaki. Ich ułomne AI jest jednak wystarczające, by zalać nimi atakujących przeciwników – i do tego właśnie sprowadza się rozgrywka. Spawnujesz tylu ciołków, ilu zdołasz (a jeżeli obok stoi ustrojstwo wypluwające niezbędne do ich przyzwania kryształy lub masz broń, która je generuje, to możesz szybko obsadzić całą chińską fabrykę), i patrzysz, jak wrogowie grzęzną w ich masie. Przy okazji gwałcisz przycisk ataku, żeby zatłuc lub zastrzelić z różdżki pobliskich **przeciwników, którzy w większości są całkowicie niegroźni, bo zasięg ataku mają mniejszy niż ty.**

...zła się nie ulęknę...

Nuda i beznadzieja wdrapują się na szczyt, gdy pojawiają się opancerzeni przeciwnicy wymagający kilkudziesięciu trafień. Masowanie przycisku może trwać wtedy i ze dwie minuty, podczas których wróg w zasadzie nie jest w stanie ci zaszkodzić, bo bezradnie słania się na nogach pod gradem ciosów. Jeżeli jednak zdoła wziąć zamach mieczem, ociężałe sterowanie zrobi wszystko, by uniemożliwić ci unik. Od czasu do czasu

Stoję w miejscu i spamuję atak, a niebieskie matołki mnie leczą – taka „taktyka" najczęściej wystarczy.

Zdarza się, że gry w ruchu wyglądają lepiej niż na screenach. Inne gry.

zamiast z przeciwnikami zmierzyć się trzeba z **„zagadkami" obrażającymi każdego, kto potrafi np. zapamiętać cztery symbole**, a następnie w odpowiedniej kolejności nadepnąć na oznaczone nimi płyty w miejscu, które gra wskazuje tak wyraźnie, że bardziej ostentacyjne byłyby tylko reklamy na Times Square.

Nagrodami za wytrwałość w męczącym zarzynaniu wrogów są skrzynie z lootem, czyli różnymi rodzajami waluty umożliwiającej zakup broni, rozwijanie poszczególnych odmian tumanów i ubieranie ich w durne ciuszki. Jakiś bałwan uznał jednak, że byłoby fajnie, gdyby skrzynie wybuchały, rozrzucając fanty po okolicy. Błyskotki znikają na tyle szybko, że często nie da się zebrać ich wszystkich, nawet z pomocą kretynów, a czasami część świecidełek ląduje w miejscach niedostępnych lub pokrytych raniącymi bohatera kwiatkami. To zdecydowanie mój ulubiony z wielu przejawów niechęci i pogardy dla gracza, jakimi zieje Fellowship of Evil.

...bo już je odinstalowałem

Nowy Overlord jest nie tylko fatalnie zaprojektowany, ale też **przeraźliwie amatorsko wykonany**. Szkaradne cutscenki, nędzne modele postaci i ich przenikanie się, brzydkie tekstury, fatalne animacje (w walce nie ma za grosz energii), muzyka zapętlona tak, że słychać „szew", a do tego sporo bugów pokroju zawieszania się przeciwników w momencie śmierci, lewitujących przedmiotów czy respawnowania w kółko umierającego natychmiast bohatera. A wszystko to podlane grafomanią Rhianny Pratchett i infantylnym humorem oscylującym między drętwym a żenującym. Muszę się po tej chale odkazić czymś mocnym. |CDA|

OVERLORD: FELLOWSHIP OF EVIL

OCENA

2

GRYWALNOŚĆ 2
WIDEO 4
AUDIO 4

+ jeżeli lubisz cierpieć, to solidnie wykręci ci sutki

− wstrząsająco nudna
− źle zaprojektowana
− zagadki obrażające inteligencję
− fatalna AI
− brzydka
− zabugowana
− „humor"

12

- PRODUCENT: IVORY TOWER
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT
- OPŁATY: 139 ZŁ (PC), 159 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- PC: 7/8/10, CPU 2 X 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 460/AMD HD 5870
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: UPLAY
- GATUNEK: MMOCARPG

TYLKO ONLINE

THE CREW WILD RUN

Cztery ogromne koliszcza są w porządku.

Ale pełnię szczęścia dają dopiero dwa małe.

Z wiatrem we włosach: **gem**

Mówi się, że nigdy nie ma drugiej okazji, by zrobić pierwsze wrażenie. Na szczęście da się na nowo zachwycić się czymś znanym już wcześniej. A czasem nawet, jak w przypadku The Crew Wild Run, zdarza się miłość od drugiego wejrzenia.

Mój wcześniejszy związek z The Crew, ambitnym „MMOcaRPG" Ubisoftu, był, mówiąc Fejsem, skomplikowany. Sam pomysł ogromnego, otwartego, wypełnionego motoatrakcjami świata uwodzi mnie na poziomie podświadomości i wiele godzin w becie spędziłem, ścigając horyzont. Z drugiej strony bardzo szybko po premierze dostrzegłem, jak wysoką cenę gra płaciła za ten bezkresny niemal rozmach. Była mechanicznie prosta i niestety także brzydka – stanowiła bardziej funkcjonalny prototyp niż produkt finalny. Nie trafiła też w swój czas i w moim życiu szybko ustąpiła atrakcyjniejszej pod każdym względem Forzie Horizon 2. Los chciał jednak, by nasze ścieżki przecięły się ponownie przy okazji **Wild Run – dodatku/rozszerzenia całkowicie zmieniającego The Crew**. Reszty można się domyślić – znów jesteśmy razem.

Kierunek – Szczyt!

The Crew Wild Run to dodatek tak rozbudowany, że w wersjach konsolowych sprzedawany jest w pełnej cenie jako pakiet The Crew Wild Run Edition. **Najwyraźniejszą zmianą wobec oryginału jest nowy silnik graficzny, dzięki któremu gra nie wygląda już jak wyrwana siłą z 2009.** Pojawiły się też opady deszczu i śniegu, które standardowo nie wpływają jakoś znacząco na właściwości jezdne, ale za to elegancko formują odbijające okolice kałuże. Jeszcze ważniejsze jednak są nowe treści, których poprzednio bardzo brakowało po zamknięciu głównego wątku fabularnego (który, choć sztampowy, na głowę bije ten z Need for Speeda) i zaliczeniu większości wyzwań. Nowy kierunek wskazuje The Summit – „szczyt" motoentuzjastów będący odpowiednikiem forzowego Horyzontu, zawierający ok. 100 zróżnicowanych, limitowanych jak na grę online czasowo imprez, w których wyścigowi gracze konkurują bezpośrednio (PvP) lub niesymetrycznie (tabele wyników).

Są też jednak **zupełnie nowe konkurencje**. Największe z nich rozgrywają się na arenach z udziałem monster trucków (z akrobacjami!), ale jest także drag racing na słonym jeziorze (mechanika grzania opon i optymalnego przyspieszania jest prosta, ale satysfakcjonująca), jak również w końcu dedykowany drift dla ślizgaczy. Każda z dyscyplin wprowadza własną klasę pojazdu, stosowne modyfikacje oraz same pojazdy, które naturalnie można wyprowadzić między ludzi. Jak dla mnie jednak najistotniejszą zmianą jakościową okazało się dopiero pojawienie się motocykli (drogowych, crossowych, wyścigowych). Są szybkie, zwrotne i cudownie precyzyjne, trywializując większość wyzwań drogowych. Co jednak ważniejsze – wspaniale harmonizują z duchem amerykańskiej wolności zawartej w grze. Zwłaszcza że The Crew to jedna z nielicznych współczesnych zręcznościówek, w których istnieje funkcjonalny widok zza kierownicy – teraz także jednośladów.

Droga jest celem

Dzięki temu znów mogłem zapomnieć o celu i dać się porwać drodze. I właśnie wtedy The Crew okazuje się niezrównane – gdy pruję powietrze, przemierzając USA od wybrzeża do wybrzeża, podziwiając zmiany scenerii, pór dnia, pogody i słuchając plumkania w ambientowym Sine Wave Digital. Nie wiem, jak długo potrwa to odnowione uczucie, ale na razie znów jestem zakochany i w sumie tylko to się liczy. |CDA|

W The Crew Wild Run znów cudownie jest ścigać horyzont.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ	9
WIDEO	8
AUDIO	7

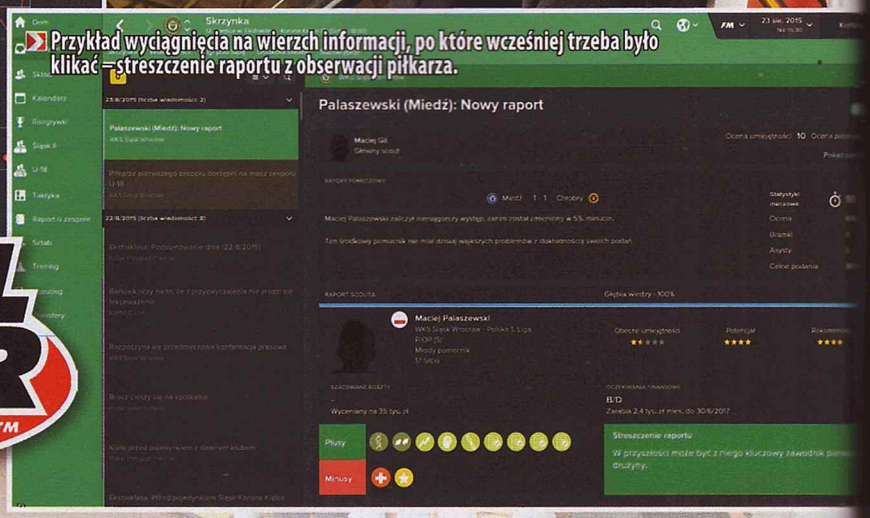
- + motocykle! motocykle! motocykle!
- + ogromny otwarty świat
- + niezliczona masa motoatrakcji
- + monster trucki, drag racing, drifting
- + bardzo poprawiona grafika
- − problematyczna fizyka obiektów
- − wciąż marny dźwięk silników

PEGI 3

- PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 135 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: TAK
- DEMO: NA STEAMIE
- PC: VISTA/7/8/10, CPU 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GF FX 5900 ULTRA/ATI 9800 PRO/INTEL GMA X3100 (256 MB)

GATUNEK: MENADŻER

Narzędzia Prozone pozwalają dokładnie przeanalizować różne aspekty meczu.



Przykład wyciągnięcia na wierzch informacji, po które wcześniej trzeba było klikać – streszczenie raportu z obserwacji piłkarza.

FOOTBALL MANAGER 2016

Nigdy nie pójdzie na odwyk: **CormaC**

Ech, ależ żal mi było rozstawać się z sejwem z FM 2015 po 210 godzinach gry, podczas których zamieniłem Śląsk w liczącą się europejską drużynę i kuźnię talentów dla polskich reprezentacji. Myślałem, że po zrecenzowaniu FM 2016 wrócę do „piętnastki", ale szybko doszedłem do wniosku, że nie ma to sensu. Najpierw jednak się zirytowałem.

„Za stary jestem na zmiany", pomyślałem, widząc **znacząco przeprojektowany interfejs użytkownika**. Długo błądziłem wzrokiem po nowym ekranie informacji o piłkarzu, z narastającą frustracją szukając dosyć podstawowej informacji. O, tu jest, otoczona masą nowych – czy raczej wyciągniętych z innych miejsc – danych. Moje wrażenie było takie, że „szesnastka" zachłysnęła się oferującymi większą przestrzeń ekranami Full HD (według Steama obecnie najpopularniejszymi) i próbuje ze zdwojoną furią pogrzebać gracza pod lawiną cyferek, piktogramów i wykresów, których nie przetrawi już nikt normalny. Gdy przyzwyczaiłem się do interfejsu na tyle, by wiedzieć co, gdzie i po co, doszedłem do wniosku całkowicie sprzecznego z wcześniejszym. **FM 2016 jest najprzystępniejszą odsłoną od lat!** Co ważne, uchylenie furtki nowym graczom nie oznacza zatrzaśnięcia drzwi przed nosem weteranów ceniących dzieło Sports Interactive za niewiarygodną głębię i złożoność.

Więcej, ale czytelniej

Wyciągnięcie na wierzch informacji, po które wcześniej trzeba było sięgać głębiej, to strzał w dziesiątkę. Dużo rzadziej odwiedzam np. ekran pełnego raportu trenera lub scouta o zawodniku, bo skróconą wersję tego pierwszego można zobaczyć na karcie piłkarza, a wiadomość o przeprowadzeniu obserwacji przez „szperacza" zawiera teraz rozsądny skrót spostrzeżeń, włącznie z mocnymi i słabymi stronami zawodnika zaprezentowanymi w formie ikonek, które po wskazaniu myszką wyświetlają wyjaśnienia. Tego typu udogodnień jest mnóstwo i trudno uwierzyć, że niektóre pojawiły się dopiero teraz, np. podświetlanie atrybutów członka sztabu kluczowych dla określonej roli w klubie lub sugerowanie w menu taktycznym, których kolegów z murawy może zastąpić wskazany podopieczny. Całkiem nowe panele instrukcji zespołowych i indywidualnych dzięki graficznej prezentacji niektórych poleceń ułatwiają ogarnięcie ich. Pion medyczny dostarcza więcej informacji, np. sugerując, ile powinien zagrać rekonwalescent, albo ostrzegając, że ktoś z podstawowej jedenastki nie wytrzyma 90 minut z powodu braków kondycyjnych. Podczas zebrań sztabu współpracownicy udzielają szczegółowych rad dotyczących taktyki na najbliższe spotkanie. **Udogodnienia te – i wiele innych – sprawiają, że dużo łatwiej podejmuje się decyzje.**

Nie bać się – grać!

Twórcy wprowadzili też szereg innych nowości. Nawiązali współpracę z firmą Prozone, dzięki czemu do gry trafiły jej potężne narzędzia analityczne. Chcesz po meczu zbadać, skąd dokładnie padały strzały i jakie były ich trajektorie? Proszę bardzo. Da się też obejrzeć kompilację skrótów meczów innych drużyn, wysłać nowego zawodnika na kurs językowy, zatrudnić pracownika na dwóch stanowiskach i skorzystać z lepszego edytora stałych fragmentów gry. Rozszerzono interakcje z mediami, zezwolono na rozpoczęcie kariery stworzonym przez siebie klubem, kreację menadżera wzbogacono o edycję jego wyglądu (pomimo licznych suwaków trudno jednak zaprojektować samego siebie, łatwo zaś wybryk natury), rozszerzono wachlarz presetowych taktyk (w tym o formacje pozbawione nominalnych napastników, z sukcesami używane w prawdziwym futbolu już od jakiegoś czasu), a w multi zaproponowano nowy tryb draftu.

Najprzystępniejsza odsłona od lat!

Można jeszcze wymieniać długo, ale i tak najważniejsze jest to, że **dzięki większej przystępności gry piłkarskie emocje poczuć mogą ci, którzy przez lata chcieli liznąć FM-a, ale się go bali.** A emocji jest tu tradycyjnie zaskakująco dużo, jak na grę złośliwie przyrównywaną do Excela. Głęboki zawód, gdy niewdzięczny junior, z którego zrobiłeś gwiazdę, chce za wszelką cenę odejść z klubu i gotów jest obrzucać cię błotem w prasie, aż zezwolisz na transfer. Wzruszenie, gdy dawno zapomniany na ławce staruszek żegna się z kibicami bramką w ostatniej chwili ratującą ci wyjście z grupy Ligi Europy. Złość, kiedy zarząd z powodów finansowych przyjmie za twoimi plecami ofertę za piłkarza, wokół którego zbudowałeś drużynę. Nie ma drugiej takiej gry i już. |CDA|

Zawsze i wszędzie

Jeżeli tradycyjna rozgrywka wciąż będzie kogoś przytłaczać, do dyspozycji jest tryb okrojony. Football Manager Touch – bo tak nazwano go w tej edycji – został tym razem wydany również jako samodzielna gra (na Steamie), w dodatku dostępna też na mocne tablety z iOS-em lub Androidem. A teraz wisienka na torcie: można przenosić sejwy między jej wersją stacjonarną i mobilną! <radość w oczach dziecka> Pa, pa, rodzino. Pa, pa, praco. Pa, pa, słoneczko.

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 4
AUDIO 2

- + jak zwykle wciąga bez litości
- + nowy interfejs
- + gra stała się przystępniejsza, nie rezygnując ze złożoności
- + wiele usprawnień uprzyjemniających rozgrywkę...
- + ...i takich, które ją pogłębiają
- – do nowego interfejsu trzeba się przyzwyczaić

16

- PLATFORMA: PS4
- PRODUCENT: QUANTIC DREAM
- DYSTRYBUTOR: SCEP
- CENA: 124 ZŁ (PS STORE)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: KOOPERACJA DLA 2 OSÓB (LOKALNIE)
- GATUNEK: PRZYGODOWA

BEYOND DWIE DUSZE (PS4)

Ponownie towarzyszył Jodie: **Cursian**

Tryb chronologiczny jest bardziej zrozumiały, ale mniej efektowny.

U cioci na imieninach zawsze jest fajnie, ale tym razem ciocia przesadziła.

Beyond: Dwie Dusze w miarę zgodnie okrzyknięto tą drugą, brzydszą córką Quantic Dream. Choć jej krytycy mieli sporo racji, to moim zdaniem byli nieco zbyt surowi. Dzięki wydanemu na PS4 remasterowi miałem okazję utwierdzić się w tym przekonaniu.

Dzięki przejściu na 1080p i dodaniu garści wodotrysków (większa szczegółowość modeli, głębia ostrości, poprawione oświetlenie i cienie), **gra wygląda naprawdę imponująco i z łatwością zadowoli nawet największe marudy.** Nie sugerujcie się krążącymi po sieci skompresowanymi filmikami – jedynym widocznym mankamentem jest pojawiający się gdzieniegdzie aliasing, ale jak na ograniczenia związane z możliwościami platformy, efekt końcowy jest więcej niż zadowalający. Trzeba tylko pamiętać, że wynika to po części z bardzo solidnej bazy (wersja na PS3 nadal daje radę) i specyficznej, „filmowej" formy zabawy. Mimo niewielkiej interaktywności i śladowej liczby dynamicznych scen autorom nie udało się jednak wyjść ponad 30 fps-ów. Osobiście nie mam z tym problemu w przypadku przygodówki, ale znajdą się tacy, którzy będą kręcić nosem.

Największą zaletą remastera jest wprowadzenie opcjonalnego trybu chronologicznego. Po uporządkowaniu historia Jodie jest trochę mniej efektowna, ale z całą pewnością o wiele łatwiejsza w odbiorze. Złośliwi mogliby rzec, że David Cage sam strzelił sobie w stopę, bo jak na dłoni widać teraz, że jego dzieło opiera się w gruncie rzeczy na bardzo prostym scenariuszu, ale czy to aby na pewno tak wielka wada? Zamiast czepiać się niewątpliwej odtwórczości proponuję raczej spojrzeć na Jodie jak na osobliwą, nieco dojrzalszą wariację na temat klasycznego superbohatera. Samotne, odrzucone z powodu swej odmienności dziecko zyskuje z czasem kontrolę nad niewyobrażalną mocą i uczy się, że w parze z nią idzie ogromna odpowiedzialność, a często także niechciana, czysto interesowna uwaga ze strony otoczenia. Historia stara jak świat, zgoda, ale dzięki świetnej grze aktorskiej i niezgorszej reżyserii nadal potrafi wciągnąć.

Reedycja zawiera króciutkie, nastawione na elementy zręcznościowe DLC Zaawansowane eksperymenty, a listę zmian zamykają wyświetlane w kluczowych momentach plansze, dzięki którym łatwiej podsumujesz dokonane przez siebie wybory i sprawdzisz, jak wypadłeś na tle innych graczy. Posiadacze oryginalnej wersji nie mają tu za bardzo czego szukać, ale jeśli nie miałeś jeszcze okazji do zapoznania się z Dwiema Duszami, warto rozważyć tę opcję, bo to o wiele lepsza gra, niż zwykło się o niej mówić. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

+ poprawiona grafika
+ tryb chronologiczny

– dla wrażliwych: nadal tylko 30 fps-ów

REKLAMA

ASUS
REPUBLIC OF GAMERS

MONITORY GAMINGOWE ROG SWIFT
PANUJ W WIRTUALNYM ŚWIECIE

PG27AQ
NVIDIA G-SYNC
PG279Q

Realistyczny obraz

Wyrazisty obraz zapewnia panel IPS z kątami widzenia 178 stopni

Wyjątkowo płynna grafika

Częstotliwość odświeżania na poziomie 165Hz* oraz technologia NVIDIA®G-SYNC™ położą kres lagom
* Tylko w PG279Q

Rozwiązania dla graczy

Autorska technologia ASUS GamePlus

KUP MONITOR ASUS I ODBIERZ
EKSKLUZYWNY KOD
Odblokowujacy okręt w grze World of Warships

WORLD OF WARSHIPS ACTION STATIONS
worldofwarships.com

DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

ASUS - Nr 1 wśród monitorów dla graczy

REKLAMA

PEGI 16

PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CDPPL
CENA: 129 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 8 OSÓB ONLINE

DEMO: 3 MISJE PROLOGU
PC: XP/VISTA/7/8/10, CPU DWURDZENIOWY 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GF 7600/ATI HD 2600 XT

GATUNEK: RTS

StarCraft II: Legacy of the Void

Za Aiur walczył: **Cursian**

Wielka, sięgająca jeszcze 2010 roku trylogia StarCrafta II właśnie dobiegła końca. Zgiełk bitwy przycichł, zeloci odłożyli ostrza psioniczne, a potężne machiny wojenne spoczęły w trzewiach protoskich hangarów. Czy warto było czekać tak długo? Generalnie owszem, ale...

Opowieść rozpoczyna się niemal dokładnie w momencie zakończenia Heart of the Swarm. Po udekorowaniu ścian pałacu w Augustgradzie wnętrznościami jego poprzedniego właściciela Kerrigan skupia się wreszcie na walce z wszechpotężnym Amonem – upadłym Xel'Naga, panem hybryd, łączącym najlepsze cechy zergów i protosów. Korzystając z nieobecności Królowej Ostrzy, przywódca połączonych sił Khalaitów i Nerazimów, Artanis, postanawia zebrać Złotą Armadę i odbić dawno utraconą ojczyznę – Aiur. Mroczny templariusz, Zeratul, próbuje nakłonić swego przyjaciela do porzucenia planu i stawienia czoła większemu złu, ale zostaje zignorowany. Siły Artanisa idą w rozsypkę, a Mroczny Bóg przejmuje kontrolę nad Khalą, wspólną siecią psioniczną protosów, nieomal doprowadzając do ich upadku. W wyniku pewnych dramatycznych zdarzeń Artanis wyrywa się spod wpływu Amona i poprzysięga mu krwawą zemstę.

Multi promuje szybką, agresywną ekspansję.

Tak pokrótce prezentuje się intro i pierwsza misja Legacy of the Void. Fabuła dodatku to typowa blizzardowska robota. **Scenariusz nie wyrywa z butów, ale stanowi niezły pretekst do kontynuowania zabawy.** Jeśli tylko nie oczekujesz wrażeń na miarę RPG-ów, będziesz się przy nim dobrze bawił. Co prawda po bardzo emocjonującym początku tempo wydarzeń trochę siada, ale w drugiej połowie ponownie wraca na sprawdzone tory i obfituje w godne zapamiętania momenty. Pewne kontrowersje wzbudzi zapewne nieco pośpieszne, chaotyczne zakończenie, ale naprawdę nie jest tak źle, jak chcieliby niektórzy malkontenci. O wiele bardziej zawiedli mnie natomiast plątający się po pokładzie Włóczni Aduna (więcej o niej za chwilę) bohaterowie niezależni. Wydają się mało interesujący, nie wywołują sympatii, a w chwili gdy czytasz te słowa, nie pamiętam już zapewne żadnego z nich. Gdzie im tam do Swanna, Tychusa i Abathura!

Zagrajmy w to jeszcze raz

Mieszanymi uczuciami darzę projekty misji. Wings of Liberty wzięło graczy z zaskoczenia, postawiło przed nimi oryginalne zadania, które nierzadko kłóciły się z typowym spojrzeniem na gry strategiczne i zrywały z nieznośną monotonią starszych przedstawicieli gatunku. Do tej pory ciepło wspominam etap z wylewającą się cyklicznie lawą czy „westernowe" polowanie na pociągi. Serce Roju straciło impet i w dużej mierze żerowało na osiągnięciach poprzedniczki, a Dziedzictwo Pustki niestety kontynuuje ten trend, stawiając na nadal przyjemne, ale już nieco zgrane sztuczki – dramatyczna obrona przed przeważającymi siłami przeciwnika, atakowanie tylko w wąskich, wymuszonych czynnikami zewnętrznymi oknach czasowych (zergowa misja z burzą kriogeniczną kłania się w pas) i tak dalej. Nie twierdzę, że jest tragicznie – w żadnym wypadku. **Kampania daje radę, ale przeminął już gdzieś efekt „łał".**

W pierwszej chwili negatywnie zaskoczyła mnie długość trybu dla jednego gracza. Główny wątek składa się jedynie z 19 misji,

Nowe twarze w multi

Tylko ja tęsknię za Abathurem?

Wcale nie jest tak twardy, na jakiego wygląda.

a więc teoretycznie jest najkrótszy w całym cyklu. Rzecz w tym, że to nie do końca prawda. Po pierwsze warto pamiętać, że Heart of the Swarm miało tylko jeden poziom więcej (trudno brać na poważnie 7 pękających w pięć minut etapów ewolucyjnych). Druga kwestia to obecność składającego się z trzech map prologu (dostępnego za darmo nawet dla tych, którzy nie kupią dodatku) oraz równie obszernego epilogu. W sumie nie ma więc powodów do lamentowania – single z powodzeniem wystarczy na kilka wieczorów spokojnego grania.

Okręt flagowy

Jednym z najciekawszych elementów poprzednich części były okręty dowodzenia, pełniące funkcję wyjątkowo zmyślnego menu kampanii. Protoskim odpowiednikiem Hyperiona i Lewiatana jest potężna Włócznia Aduna, którą miłośnicy Heroes of the Storm mogą kojarzyć z artanisowego ultimate'a. Oprócz gawędzenia z członkami załogi służy też do usprawniania armii. **Każda z jednostek może zostać przypisana do jednej z trzech frakcji i tym samym otrzymać zupełnie nowe możliwości.** Przykładowo wierny spuściźnie Aiur zelota pozna atak obszarowy, jego kolega z ludu Nerazimów ogłuszy wrogów, a przedstawiciel Czyścicieli w przypadku niefortunnego zgonu natychmiast powróci do życia. Niektóre „ewolucje" idą jeszcze dalej i zupełnie zmieniają charakterystykę bazowej jednostki. Nie będę psuł ci zabawy, ale spodziewaj się kilku potężnych (może nawet nazbyt...) znajomych z pierwszego StarCrafta. Zabawy z dobieraniem składu sił jest co niemiara i z pewnością każdy znajdzie tu coś dla siebie. Najlepsze jednak dopiero przed nami. W zamian za realizowanie zadań dodatkowych otrzymasz solaryt będący paliwem dla rdzenia Włóczni Aduna. Dlaczego miałoby cię to obchodzić? Otóż **statek służy tym razem także do bezpośredniego wsparcia na polu bitwy!** Odpowiednio rozdysponowując energię, zyskasz bardzo przydatne umiejętności (maksymalnie cztery aktywne i dwie pasywne) odpalane ze specjalnego menu u góry ekranu. Zapewnisz sobie w ten sposób między innymi automatyczne wydobycie wespanu, przeteleportujesz własną armię, „zamrozisz" wrogą, a nawet wezwiesz bombardowanie orbitalne, które zmiecie z powierzchni ziemi niemal dowolny cel. Całość jest oczywiście opatrzona stosownymi cooldownami, dzięki którym gra nie staje się trywialna, ale są one na tyle krótkie, że nie musisz przesadnie oszczędzać. Radość w czystej postaci!

„Ewolucje" jednostek w kampanii są jeszcze lepsze niż w Heart of the Swarm.

Z czym do sieci?

Weterani StarCrafta II już od dłuższego czasu okupują serwery i nie potrzebują dodatkowych informacji, ale reszta zastanawia się pewnie, jakie zmiany Legacy of the Void przynosi w trybie wieloosobowym. Po pierwsze warto mieć na uwadze małą rewolucję w ekonomii. Gracze otrzymują teraz na start aż 12 robotników (wcześniej: 6), a liczba surowców przy pierwszej bazie została zredukowana o 33%. Jaki ma to skutek? **Gra premiuje teraz szybką, agresywną ekspansję.** Początkowy zastrzyk zasobów pozwala błyskawicznie dorobić się pierwszej armii, a ich niewielkie zapasy wymuszają niemal natychmiastowe zabezpieczenie miejsca pod drugą siedzibę. W dość oczywisty sposób utrudnia to okopywanie się w miejscu i spokojny rozwój technologiczny poprzedzający pierwszy poważny atak na wrogie pozycje, a ten styl był mi zdecydowanie najbliższy. Gracze obdarzeni większym refleksem ucieszą się też zapewne z tego, że ostatecznie oszczędzono jednak umiejęt- »

Okiem Allora

OCENA 7+

Przyznaję się, byłem w redakcji ostatnim Mohikaninem, ostatnim wierzącym w RTS-y i w to, że Blizzard potrafi jeszcze zachwycić. Byłem – bo oto nadszedł wieńczący trylogię Legacy of the Void i... wolę darmowego Heroes of the Storm. Nie dlatego, że w multi nie mam najmniejszych szans z weteranami, bo dzięki sensownemu systemowi doboru przeciwników mogłem grać z równymi sobie, a nie mutantami klikającymi średnio pięć razy na sekundę. Niby fajnie, że są nowe tryby stawiające na współpracę, ale do nich trzeba co najmniej dwóch osób, co w pewnym wieku zaczyna stanowić problem nie do rozwiązania. A single? Fajny jest, na raz. Ogólnie – dobry+, ale... cała nadzieja w Novej.

ności ekonomiczne: M.U.Ł-a, zagięcie czasoprzestrzeni i powijanie larw, pozwalające zyskać wyraźną przewagę nad mniej wielozadaniowymi rywalami.

Najciekawszy element nowego multi stanowią jednak oczywiście świeże jednostki. Każda ze stron otrzymała po dwie sztuki. Terranie mogą poszczycić się Cyklonami i Liberatorami. Te pierwsze to bardzo szybkie, atakujące w ruchu pojazdy, będące zmorą dla powolnych, ciężkozbrojnych sił przeciwnika. Liberatory są powietrznymi odpowiednikami Czołgów Oblężniczych. W domyślnej formie zadają obszarowe obrażenia latadłom wroga, a po przyjęciu pozycji defensywnej koszą naziemców potężnymi pojedynczymi pociskami. Protosi otrzymali Adeptów zdolnych do tworzenia nieśmiertelnego, mobilnego ducha, do którego po jakimś czasie się teleportują. Ich główne zadanie to nękanie wrogich robotników we wczesnej fazie gry. Zupełnie inna rola przypada Destabilizatorowi. Ta potężna machina potrafi przywołać w pełni kontrolowalną kulę energii zadającą ogromne obrażenia i niszczącą tarcze ochronne (uwaga na friendly fire!). Służy przede wszystkim do atakowania zbitych grup sił przeciwnika. Zergi odzyskują swojego starego znajomego z pierwszej części StarCrafta (i kampanii Heart of the Swarm) – Czyhacza. Ewoluująca z Hydraliska gadzina potrafi się zakopać i bezlitośnie tępi wrogich lekkozbrojnych, zwłaszcza w wąskich przejściach. Ostatni debiutant, Pustoszyciel (rozwinięcie Karakana), wymaga niemałej zręczności, gdyż jego główna broń, żrąca żółć, to typowy skillshot o bardzo małym obszarze rażenia.

Power overwhelming!

Legacy of the Void wnosi wiele w kwestii sieciowej kooperacji. **W menu dostępne są teraz misje współpracy i tryb archonta.** W tym pierwszym dwójka graczy staje naprzeciw SI w etapach wzorowanych na singlowej kampanii, ale niestanowiących spójnej całości. Przed akcją należy wybrać jednego z sześciu herosów, co w dużej mierze zadecyduje o przyszłej taktyce. Raynor sprawdza się najlepiej jako przywódca piechoty, a jego kumpel, Swann, stawia na ciężki sprzęt. Większość bohaterów nie bierze osobistego udziału w walce (wyjątek stanowią Kerrigan i Zagara), ograniczając się do wspierania armii szeregiem pośrednich umiejętności, na przykład wezwaniem Hyperiona lub bombardowaniem orbitalnym. Z czasem każda postać zdobywa przypisywane do konta doświadczenie i zyskuje nowe udogodnienia: nalot eskadry banshee, zwiększony zasięg ataku, natychmiastowy zrzut magazynów z zaopatrzeniem i wiele innych. Zabawa jest naprawdę przednia, ale mam spore wątpliwości w kwestii jej żywotności. Obecnie to tylko pięć map (m.in. atak na pociągi oraz obrona świątyni) i jeśli Blizzard nie będzie regularnie zaopatrywał nas w nowe etapy, to gracze szybko się znudzą.

Druga nowość to osławiony archont. Na pierwszy rzut oka przypomina nieco standardowy pojedynek, tyle że każdą ze stron kontrolują dwie osoby. Tak, dobrze zrozumiałeś – jedna baza ma dwóch zarządców. Ich swobody nie ogranicza żaden odgórny podział i każdy może robić, co mu się żywnie podoba, a sensowny podział obowiązków zależy wyłącznie od partnerów. Nietrudno się domyślić, że rzecz jest niemal niegrywalna i piekielnie frustrująca, jeśli zamierzasz brać w niej udział z przygodnym, skaptowanym na czacie sojusznikiem. W idealnych warunkach (dobry znajomy, komunikacja głosowa) to już zupełnie inna para kaloszy. Podczas gdy jeden skupia się na rozbudowie bazy, drugi może na przykład przeprowadzać zwiad i wstępnie podgryzać linie przeciwnika. O wiele łatwiej przeprowadza się też skoordynowane ataki w kilku miejscach, panuje nad dużą liczbą budynków produkcyjnych itd. W rękach zgranego duetu całość nabiera niesamowitego nawet jak na standardy StarCrafta tempa i potrafi dostarczyć sporo frajdy.

W ogólnym rozrachunku Legacy of the Void to naprawdę udane rozszerzenie, które z pewnością przypadnie do gustu wiernym miłośnikom Jima i spółki. Pewien niedosyt budzi we mnie zakończenie kampanii dla jednego gracza, ale nie wykluczam, że wynika to z nadmiernych, napędzonych pięcioletnim oczekiwaniem wymagań. Na zakończenie dodam jeszcze, że na przyszły rok Blizzard zapowiedział cykl DLC z Novą w roli głównej. Misje ukażą się w trzech pakietach po trzy sztuki. Pierwsza powinna pojawić się wiosną, a ostatnia najpóźniej w grudniu. Jeśli cena będzie odpowiednia (na tę chwilę nie podano żadnych szczegółów), to czemu nie? |CDA|

Co-op jest świetny, ale tylko pięć map szybko się znudzi.

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

- + przyzwoita, choć nie powalająca fabuła
- + „ewolucje" jednostek w singlu
- + rola Włóczni Aduna
- + tryb kooperacji (przynajmniej krótkotrwale)
- + tryb archonta w parze z dobrym znajomym
- − kontrowersyjne zakończenie
- − nadal miodne, ale nieco odtwórcze misje

PEGI 7

- PRODUCENT: SONIC TEAM
- DYSTRYBUTOR: STEAM (PC), CONQUEST ENTERTAINMENT (WII U, 3DS)
- CENA: OK. 128 ZŁ (30 €, PC), 160 ZŁ (WII U), 125 ZŁ (3DS)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800/ATI HD 2900 (512 MB)
- GATUNEK: PLATFORMOWA

Ech, wzdychało się kiedyś do Segi Mega Drive...

Jest kolorowo, radośnie i przez większość czasu bardzo przyjemnie.

Wcinał cheeriosy: **CormaC**

Nieskonsolizowani fani platformówek nie mają zbyt wielu powodów do zarywania nocy. Owszem, na Steamie mogą znaleźć sporo retroskakadeł, ale ostatnią świeżą przedstawicielkę gatunku od dużego wydawcy dorzucili do pieca... no właśnie – kiedy?

W takiej sytuacji trudno nie rozwinąć błękitnego dywanu, gdy do wrót pecelandu puka sam Sonic. Nawet jeżeli Lost World nie jest żadną świeżynką, tylko **portem dwuletniej produkcji na Wii U, i to portem zrobionym co najwyżej przyzwoicie**. Sama rozgrywka wygląda świetnie i działa płynnie, ale już prerenderowane cutscenki są wyraźnie zleżałe (lekko ząbkowane i jakby brudnawe), a elementy interfejsu przeskalowane tak, że w skrajnych przypadkach można liczyć piksele. Złagodzono za to absurdalne warunki odblokowania późniejszych etapów, w oryginale wymuszające grind w zaliczonych już lokacjach.

Mały Książę

Lost World proponuje bardzo fajny miks konwencji. **Część etapów rozgrywana jest w pełnym trójwymiarze, a ich projekty bywają prześwietne.** Najbardziej do gustu przypadły mi te złożone z serii zawieszonych w przestrzeni, obdarzonych własną grawitacją mikroplanetek rodem z „Małego Księcia" (czy może raczej Super Mario Galaxy). Etapy dające wystarczającą swobodę poruszania się – bo są też takie, które każą zjeżdżać tunelem lub ślizgać się na szynach – **zbudowano tak, by można je było pokonać różnymi drogami**, często omijając pokaźne fragmenty. Świetna sprawa, bo nie tylko warto wracać do odfajkowanych leveli, ale też lokacje zyskują na rozmachu. Minus jest taki, że w kilku miejscach można stracić orientację i błąkać się przez dłuższy moment, kombinując, co dalej.

Rozczarowujące jest to, że gra często odbiera kontrolę nad Sonikiem, pozwalając jedynie patrzeć, jak rozpędzony odbija się od wyskoczni i śmiga po wysepkach, by za chwilę wrócić pod opiekę gracza. Chciałoby się brać udział w tych efektownych sekwencjach, zwłaszcza że **jak na grę z turbojeżem w roli głównej, pędu jest tu zaskakująco mało**. Duże prędkości są bardziej nagrodą za dobre sprawowanie niż gwoździem programu, a pośpiech może w wielu miejscach skutkować zgonem. W rozgrywanym w 2D etapie, w którym teoretycznie uciekałem przed tornadem, musiałem zatrzymywać się i czekać, aż żywioł nadgoni, żeby ekran mi się przesunął! Właśnie – częste są w Lost World **fragmenty, w których porzucamy trójwymiarową swobodę ruchów i bawimy się jak za starych czasów** – biegnąc (albo drepcząc...) w prawo. Twórcy w ogóle mieli sporo pomysłów na urozmaicenie przygody – przez moment sterujemy kulą śnieżną, kiedy indziej odbijamy jeża we flipperze, pojawiają się też znajdźki pozwalające latać albo drążyć podziemne tunele.

Bawi, ale potrafi też zirytować.

O jeżu, gdzieś ty skoczył?!

Lost World zazwyczaj bawi, i to bardzo, ale umie też rozdrażnić. Szczególnie frustrujące jest niepewne działanie systemu automatycznego namierzania przeciwników podczas skoku, pozwalającego uderzyć we wroga z powietrza. Czasami znacznik nie pojawia się i spadasz na niemilca całkiem zwyczajnie, tracąc przy kontakcie energię. Szczególnie nieśmiesznie bywa, gdy zamiast ataku wykonasz przypadkowy podwójny skok w innym kierunku, np. w przepaść. Napsuło mi to krwi podczas walki z jednym z bossów (te potyczki są niestety powtarzalne i nudne), bo musiałem przeskakiwać po określonych punktach robota, które często nie chciały dać się zalockować. Do końca unikałem też biegania po ścianach, bo nigdy nie miałem pewności, że zadziała, jak należy. W skakaniu po obłokach przeszkadza nie najlepiej dobrana perspektywa, a fragmenty ze zjazdem po szynach są kapryśne – kiedy kicasz na tor obok, gra czasem przyklei cię do niego aż nazbyt opiekuńczo, kiedy indziej zaś da ci łatwo zginąć.

Zza niebieskich uszu da się wygrzebać więcej. Przydałby się chociażby tutorial albo rozsądniejszy system wyzwań (zabij 50 przeciwników itp.), bo jednocześnie aktywne są zaledwie trzy, podczas gdy powinno się trzaskać je na pęczki. **Mimo wszelkich niedociągnięć przez większość czasu bawiłem się świetnie** i nawet jeśli Lost World nie jest najlepszą rolą w karierze Sonica, wciąż emanuje czystą, bezpretensjonalną frajdą z platformowania, jakiej na pecetach bardzo brakuje. |CDA|

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ	7
WIDEO	8
AUDIO	8

- + wysokobudżetowa platformówka na PC!
- + świetny design niektórych etapów
- + etapy 3D przeplata dwuwymiarowymi
- + radosna feeria barw
- + urozmaicona rozgrywka
- + po prostu bawi
- – za wolna jak na Sonica
- – frustrujące niepewne namierzanie wrogów
- – kiepskie walki z bossami
- – trochę niedoróbek różnego rodzaju
- – port pecetowy nie jest idealny

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: FREE LIVES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 60 ZŁ (14 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB
GATUNEK: RUN'N'GUN

BROFORCE

(coś tam mówi, ale w tej zawierusze w ogóle go nie słychać): **Papkin**

RATATATATA! KABOOM! RATATATATATATATATA! PIUM! PIUM! PIUM! BOOM! RATATATATATATATA!

Wymyślanie podpisów pod screeny to trudne zajęcie.

Dobra, skoro kwestię fabuły mamy już za sobą: Broforce to run'n'gun, z którego wylewa się miłość do filmów akcji (no, tych puszczanych na Polsacie w okolicach godziny 20:00) i to, co w czasach premiery Metal Sluga określilibyśmy jako „miodność". Stylistyczna wycieczka w lata 80. i 90. obejmuje: niekrępowaną udziwnieniami akcję, przechadzkę po pomysłowych projektach poziomów, klepanko-strzelanki z gargantuicznymi bossami i wsłuchanie się w szorstkie, igrające z klasycznymi obrazami dowcipasy (coś w stylu „Kung Fury", ale zabawne).

Każdy z etapów stanowi jedno-, dwuminutowy hołd dla filmów z Rambo i Terminatorem. Szukając tuneli między rakietami/nabojami/płomieniami/kwasem (niepotrzebne skreślić), możemy się zresztą w Rambo i Terminatora wcielić. Developerzy zagnali na bój, na trud aż trzydziestu plujących testosteronem zuchów, których odblokowujemy, ratując przetrzymywanych przez reżimy jeńców. Każdy z nich (tzn. herosów kina akcji, nie jeńców) ma inspirowany klasykami tryb alternatywnego strzału: Ellen z „Alien" robi użytek z miotacza płomieni, a Predator z (zgadliście!) „Predatora" włącza aktywny kamuflaż. Już jedna zbłąkana kula oznacza tu zgon, ale jeśli po drodze uwolnimy jakiegoś lebiegę – gra przełącza nas na kolejnego, losowo wybranego awatara.

Na szczęście nikt ich przecież nie czyta.

Długa obecność w earlyaccessowym czyśćcu wyeliminowała sporo niedoskonałości, ale **Broforce wciąż przydałyby się szlify.** Problemem są przede wszystkim co bardziej wertykalne mapy, bo też gdy gramy w co-opie (nawet sieciowym!), kamera uporczywie skupia się na pierwszym z graczy. W efekcie reszta może – przykładowo – wypaść poza ekran (i biada im, jeśli pozostawiliśmy na niższych poziomach niedobitki!). Niekiedy do powtórzenia łaciny inspirują lagi, innym razem „krzywa mać" zakrzykujemy przez wzgląd na dziwaczne bugi. Sprite'om zdarza się znikać, zdolności specjalne w rodzaju spowolnienia czasu mogą się rozciągnąć na cały poziom, a jeden z etapów wybił mi z automatu wszystkich przeciwników. Ale mimo niedoskonałości Broforce to pierwszorzędnie napisany list miłosny do starych, dobrych czasów. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 7

+ intensywna, momentami pomysłowa kampania
+ czteroosobowy co-op, edytor, tryb vs
+ zniszczalne środowisko
+ estetyka retro w najlepszym wydaniu!

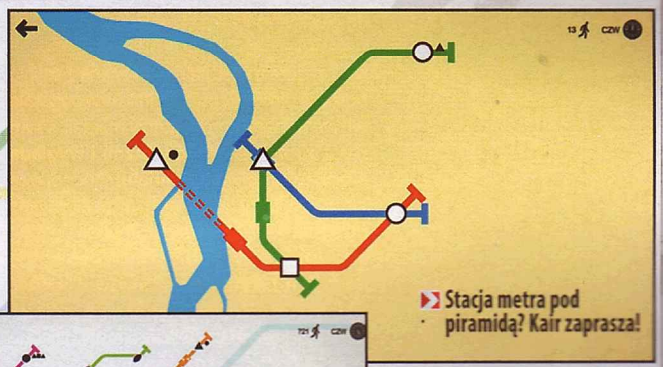
– nie wszyscy wojownicy są grzechu warci
– nieco technicznych słabostek

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: DINOSAUR POLO CLUB
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 43 ZŁ (10 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: LISTY NAJLEPSZYCH WYNIKÓW
GATUNEK: LOGICZNA

MINI METRO

Jedzie na Kabaty: **enki**

Choć w jedyną sieć metra w Polsce trudno byłoby złapać większą rybę lub w zasadzie cokolwiek, nie znaczy to, że nie ma wśród nas entuzjastów kolei miejskich i podmiejskich.


Stacja metra pod piramidą? Kair zaprasza!

Dla nich właśnie powstało Mini Metro – **minimalistyczna gra logiczna** o rozbudowywaniu linii transportu publicznego w największych metropoliach świata. Zaczyna się od trzech stacji: kwadratu, kółka i trójkąta na jasnym tle mapy z grubsza obrazującej Londyn, Paryż, Nowy Jork czy dowolne z pozostałych dziewięciu miast. Łączymy je ze sobą sprawnym pociągnięciem myszy i pierwszy wagonik zabiera małe figury geometryczne pełniące funkcje pasażerów do ich miejsc docelowych. Chwilę później w okolicy wyrasta kolejna stacja, a za nią następna i następna, na każdej pojawiają się spieszące do pracy kwadraciki i trójkąciki, a kamera bardzo powoli, choć nieustannie, oddala się, ukazując coraz większy fragment mapy. Celem jest wytrzymanie jak najdłużej, zanim niechybnie któraś ze stacji się przepełni. Co tydzień dostajemy bonusy ułatwiające życie – a to lokomotywę, a to możliwość zbudowania większej liczby tuneli, a to rozbudowanie stacji, aby mogła pomieścić więcej pasażerów. Jest w tym pewna doza główkowania, ale powiązana zwłaszcza z podejmowaniem decyzji na bieżąco, w miarę rozwoju sytuacji na mapie. Trudno wszystko zaplanować z góry, nie wiedząc, gdzie i kiedy pojawi się kolejna stacja, więc umysł pracuje sobie w trybie ekonomicznym, czerpiąc przyjemność z płynięcia z prądem. Dla chcących się zmóżdżyć lepsze są **tryb ekstremalny, w którym nie można przearanżować raz położonych torów**, a także wyzwania codzienne, w których ma się jedną szansę na załapanie się na listę wyników.

Rzeki szybko stają się czarnymi charakterami w grze.

Umysłowy relaks Mini Metra uprzyjemniany jest przez równie minimalistyczną co grafika, ambientową ścieżkę dźwiękową autorstwa Disasterpeace'a (Hyper Light Drifter, film „Coś za mną chodzi"), która „tyka" w rytm wsiadania i wysiadania pasażerów na stacjach. Z całą swą prostotą formy i nieskomplikowanym sterowaniem gra fantastycznie sprawdziłaby się na platformach mobilnych (wersje te zapowiedziano na przełom 2015/2016), które – założę się – jeszcze niejeden fan gry zabierze ze sobą do wagonu podziemnej kolei. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 7

+ dobry, prosty pomysł
+ sympatyczny flow rozgrywki
+ miła dla oka i ucha

– wszystkie miasta można odblokować w trymiga

PEGI 18

- PRODUCENT: TELLTALE GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PSN, XBL
- CENA: OK. 119 ZŁ (28 €, PC), 88 ZŁ (PS3, PS4), OK. 80 ZŁ (20 $, X360), 100 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: PS3, PS4, X360, XBO, AND, IOS
- PC: XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 3 GB RAM, GRAFIKA Z 512 MB
- GATUNEK: PRZYGODOWA

GAME OF THRONES

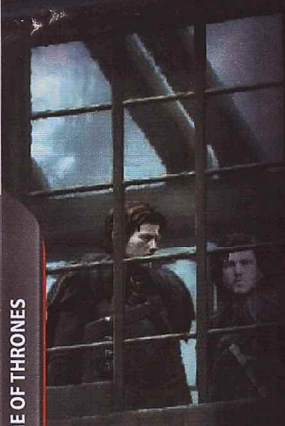
A TELLTALE GAMES SERIES

Kto ostatni na górze, ten sika pod wiatr!

Po dwakroć przestrzega przed spoilerami: **9kier**

Tło fabularne „Pieśni lodu i ognia" wydaje się wymarzone dla interaktywnych filmów Telltale. Intrygi w Królewskiej Przystani, waśnie między rodami – wszystko to załatwiają kwestie dialogowe wybierane pod presją czasu i QTE. A jednak studio nie spisało się tak jak dotychczas.

Twarz brudna, ale serce czyste.



Nie czytałam sagi Martina, bo nie porwał mnie jego styl w „Rycerzu Siedmiu Królestw", ale śledzę kolejne edycje serialowej „Gry o tron", a przypomnienie sobie końcówki trzeciego i połowy czwartego sezonu to jedyne, czego potrzeba do zrozumienia fabuły nowej produkcji Telltale(*). Developerzy wzięli na warsztat ród Forresterów, o którym w książkach brodatego sadysty jest tyle co nic, i zbudowali historię osadzoną równolegle do głównego wątku ekranizacji.

Nie oznacza to naturalnie, że znane z serialu postacie nie występują. Telltale wykorzystało twarze i głosy aktorów, którzy maczali w nim palce. **Królowa Smoków brzmi i wygląda kropka w kropkę jak w serialu** i choć pojawia się późno, jest chyba najlepiej zrealizowaną przedstawicielką śmietanki. Popisali się również Iwan Rheon – z olbrzymią przyjemnością słuchałam bezlitosnego Ramsaya Snowa – a także Lena Headey jako mówiąca półszeptem Cersei. Szkoda, że Telltale nie odwdzięczyło się jej dopracowanym licem, bo to, co dostała, tylko czasem przypomina twarz znaną z ekranu. Musiałam też dwa razy sprawdzać, czy głos Johna Snowa rzeczywiście należy do Kita Haringtona, a nie jakiegoś losowego aktora bez charakteru. Nic to, teraz zaczną się spoilery, więc jeśli nie oglądałeś serialu, natychmiast przewróć kartkę!

Żelazo z lodu

Telltale zaczęło z grubej rury – w trakcie Czerwonego Wesela. W zamku ludzie Waldera Freya masakrują Starków za zerwanie zaręczyn i najpewniej pobrzmiewają jeszcze nuty „The Rains of Castamere", ale gracz nie bierze w tym bezpośredniego udziału. Gared, giermek lorda Forrestera, w porę orientuje się, co się dzieje, dzięki czemu uchodzi z życiem. Niedługo później doprowadza do otwartego konfliktu Forresterów z innym, silniejszym rodem, który będzie uprzykrzał im życie przez nie pięć, ale wyjątkowo sześć odcinków. W spór angażuje się cała rodzina, przez co gracz pokieruje i młodym jeszcze Ethanem, i Mirrą, która służy Margaery Tyrell w Królewskiej Przystani, i wygnanym na Essos Asherem.

Telltale po raz kolejny **daje graczom iluzję wpływania na wydarzenia** i tym razem nie jest to jedynie to, kogo uratować przed zombiakiem czy którędy dostać się do budynku. Każda z postaci ma do odegrania swoją rolę w intrydze, choć naturalnie nie dotyczy ona tak ważkich spraw jak zabójstwo Joffreya – te dzieją się w tle. Przez 12 godzin gra nieustannie zmuszała mnie do wybierania sojuszników i wrogów, kwestionowania swoich wartości i poświęcania tego, co ważne. Zabijałam, kradłam, niszczyłam dowody, zmieniałam strony, przygotowywałam zasadzki i robiłam inne rzeczy (pomogłam nawet Daenerys w przejęciu Mereen!), których nie powstydziłby się Littlefinger, a wszystko dlatego, że zżyłam się z Forresterami. Problem w tym, że przemawia tu moja słabość do Telltale, bo **sam scenariusz jest raczej „w porządku" niż „bardzo dobry"**. W paru miejscach jest zaskakujący i jak przystało na serię, trup ściele się gęsto, ale nawet tragicznym wydarzeniom daleko do ciężaru pierwszego sezonu The Walking Dead. Znaczące jest to, że najbardziej polubiłam nieobliczalnego Ramsaya Snowa i najemniczkę Beskhę, która z Forresterami miała tyle wspólnego, że trzymała się z wygnańcem.

Fabuła jest OK, ale to nic specjalnego.

Północ nigdy nie zapomni

Spodziewałam się, że fabuła będzie powolna. Większym problemem jest dla mnie to, że nowy styl wizualny – już nie kreskówkowy cel-shading, ale grafika stylizowana na malarstwo olejne – nie służy nie tylko twarzyczce Cersei, ale i bardzo prostym, miejscami naprawdę słabym animacjom. **Spadki płynności towarzyszyły grze dziesiątki razy**, na szczęście głównie w trakcie cutscenek będących brzydką próbą odtworzenia serialowej czołówki. Oprócz cięć doświadczyłam też paru nieprzyjemnych bugów w rodzaju pojawiających się znikąd lub rozpływających się w powietrzu modeli i napisów, a także kłopotów z pasującą, choć w większości niezapadającą w pamięć muzyką.

Chciałabym móc powiedzieć, że Telltale wzięło dzieło HBO i zrobiło z niego jeszcze lepszego Martina, ale jak serialowe zwroty akcji śledziłam z zapartym tchem, tak tu kusiło mnie, by alttabować czy robić sobie przerwy na herbatę, a po ukończeniu odcinka – by do następnego wrócić jutro. Nie jestem tak wredna, by zdradzić wam zakończenie szóstego, ale od początku byłam przekonana, że będzie drugi sezon. Nie jestem tylko pewna, czy odpalę go zaraz po premierze. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

- + konwencja idealnie się sprawdza
- + serialowe twarze i głosy
- + miejscami ładniutka i dobrze animowana...
- − ...ale w wielu miejscach nie
- − fabuła nie porywa
- − poważne problemy z płynnością
- − sporadyczne bugi

(*) Przyda się jeszcze wiedza, że w grze Telltale są „minuty" i „godziny", mimo że nie widziałam żadnego zegara w Westeros. ;)

16

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: NICALIS, INC., EDMUND MCMILLEN
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 47 ZŁ (11 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: LOKALNY CO-OP DLA 2 GRACZY
- GATUNEK: AKCJA

THE BINDING OF ISAAC AFTERBIRTH

Znów bawił się kupą w piwnicy: **Papkin**

Ofiarowałem Ofiarowaniu Izaaka dziesiątki godzin, ale rogalik McMillena potrafił się odwdzięczyć. Już podstawowa wersja kusiła masą nadzienia, a po uzupełnieniu o Wrath of the Lamb i zmianach w formule, jakie przyniósł Rebirth...

Recenzja STOP, zatrzymajmy się w tym miejscu, bo muszę to wyartykułować: wobec recenzji koleżanki redaktorki 9kier wnoszę niniejszym mocne veto. Ponowne narodziny były dla znajomego koktajlu ohydztw bardzo ożywcze: większe, bardziej urozmaicone lokacje, moc wyzwań, przedmiotów i synergii pozwalały odkryć tytuł ponownie, a nie bez znaczenia była też przesiadka na nowy silnik, która zaowocowała (wreszcie!) płynną rozgrywką w 60 klatkach. Afterbirth to już niejako kończące uderzenie, które nie wprowadza może równie spektakularnych reform, ale dodaje za-trzę-sie-nie nowej zawartości, jaka zafrasuje nawet izaakowych wymiataczy. W ramach greed mode zwyczajowa siateczka losowo generowanych komnat przemienia się w jedną dużą salę (w której stawiamy czoła kilku falom wrogów/bossów), upstrzoną sklepem i pokoikiem ze znajdźką. Zaliczywszy kolejny tryb jako Azazel, na naszych usługach stawia się Lilith – nowa postać (zresztą niejedyna, ale ciii...), która, przynajmniej początkowo, nie może strzelać łzami i musi opierać się na pomocy dziecka. W pakiecie dostajemy sto dwadzieścia przedmiotów, cztery nowe rozdziały, następne wyzwania i wrogów (oraz wariacje na temat tych już poznanych), bossów (zresztą tacy rag man i little horn wprowadzają na niższe kondygnacje sporą trudność!) i kolejne typy pokojów. Znacznie też rozwinięto – względem Rebirth – koncept transformacji (z 2 zrobiło się nagle 11, niekiedy bardzo fantazyjnych). Ufff...

OCENA **8+**

- GRYWALNOŚĆ 9
- WIDEO 5
- AUDIO 7

+ moc nowej zawartości
+ trudniejsza

− nieco żal mniej oczywistego soundtracku Baranowsky'ego

Słowem: forestgumpowe pudełko czekoladek uzupełniono o masę łakoci! **McMillen zaprasza na kolejny karnawał dziwactw, ekskrementów i makabresek**, a jego piwnica jeszcze nigdy nie była tak okazała! I, a wierzcie mi, bo byłem na otwarciu tego grzesznego przybytku, warto do niej wrócić! |CDA|

3

- PLATFORMY: PS4, X360, XBO, WII U, 3DS
- PRODUCENT: BEHAVIOUR INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: PSN, XBL
- CENA: 169 ZŁ (X360), 209 ZŁ (PS4, XBO), 120 ZŁ (WII U, 3DS)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
- GATUNEK: PLATFORMOWA

SNOOPY'S GRAND ADVENTURE

Rzucił Snoopy'emu piłeczkę i uciekł: **CormaC**

W dystrybucji cyfrowej Activision żąda za filmówkę na podstawie „Fistaszków – wersji kinowej" od 120 do 210 zł, a powinno oddawać ją za garść fistaszków, bo Snoopy's Grand Adventure nie jest grand w żadnym znaczeniu tego słowa.

Przygoda sympatycznego pieska nie jest wielka, bo sześć światów można przemierzyć w jeden wieczór, o ile starczy determinacji, bo nie jest to też przygoda wspaniała. To prosta platformówka zrobiona w Unity za plik banknotów zapewne tak chudy, że prezes Activision Bobby Kotick nie zlazłby po niego z tronu. **Jedynym przebłyskiem inwencji, i to cudzej, jest tu kilka kostiumów, które po odblokowaniu dają Snoopy'emu dodatkowe zdolności** (np. przebrany za harcerza może wspinać się po siatkach i pnączach). Standardowy zestaw ruchów ogranicza się do skakania – również po głowach przeciwników – używania uszu jako śmigła, pływania i huśtania się na linach.

Etapy zaprojektowano tak, by po odblokowaniu nowych kostiumów można było wrócić do odwiedzonych lokacji i zebrać niedostępne wcześniej fanty. Dziękuję, postoję. **Każdego, kto otarł się np. o Raymana, Snoopy's Grand Adventure zanudzi.** Miejscówki są nieciekawe, a rozgrywka powolna, czasem ociężała. Szczytem nudy jest fragment, w którym piesek ubrany w czapkę pilotkę i szalik leci na budzie, a gra zamienia się w beznadziejnie słabego shoot 'em upa, który może i byłby fajnym przerywnikiem na pięć minut, ale rozwleczony na kilka etapów usypia. Tej grze rozpaczliwie brakuje jakiejkolwiek iskry, energii, a do tego wyzwanie może stanowić chyba tylko dla kogoś, kto pierwszy raz ma w dłoniach pada – jeżeli coś wydusi z ciebie serduszko, to natychmiast możesz je zebrać z powrotem. Problemy może ewentualnie sprawiać sterowanie, które robi się przesadnie czułe, gdy piesek wspina się lub lewituje w bańkach antygrawitacyjnych w etapie księżycowym.

Rozumiem, że Grand Adventure zrobiono po to, by złupić portfele rodziców, których pociechy zakochają się w Snoopym w kinie. Trudno jest mi spojrzeć na nią oczami dziecka, ale przypuszczam, że **ze względu na ślamazarne tempo przemówi co najwyżej do tych najmłodszych odbiorców**, którzy nie skosztowali jeszcze gier... no, po prostu lepszych. Od Grand Adventure zalatuje amatorszczyzną, która objawia się nie tylko w warstwie projektowej, ale też technicznej. Testowana wersja na PS4 od czasu do czasu brzydko przycina, czasem na dłużej, co nie jest w żaden sposób uzasadnione ani prostą oprawą, ani intensywnością akcji. Zły Snoopy! |CDA|

OCENA **4**

- GRYWALNOŚĆ 4
- WIDEO 4
- AUDIO 4

+ jeżeli komuś bardzo zależy, to da się grać

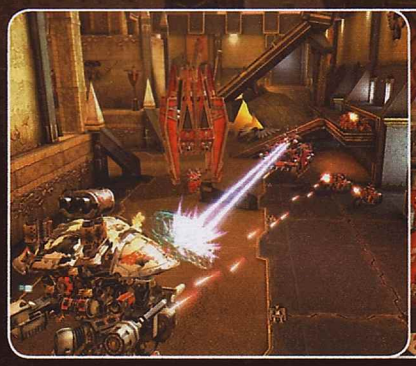
− nudna, zrobiona bez polotu filmówka
− słaba oprawa graficzna
− nie stanowi kompletnie żadnego wyzwania
− na PS4 przycina bez widocznego powodu

Warhammer 40,000: Freeblade

iOS | akcja/RPG | darmowa (mikrotransakcje)

Gier osadzonych w uniwersum Warhammera 40,000 wysypuje się od pewnego czasu jak orków. W najnowszej można się wcielić w Rycerza, członka Wolnych ostrzy, czyli – dla mniej obeznanych z realiami – chodzić mechem i rozwalać wrogów z działek, rakiet i oczywiście Miecza łańcuchowego. Jakby tego było mało, tytuł jest dostępny za darmo. Super?

Nie do końca. Gra dostępna jest na razie tylko na iOS-a, a do tego do pełni szczęścia potrzebny jest jeden z najnowszych iPhone'ów z technologią 3DTouch (bez tego zamiast mocniejszego naciśnięcia ciężką broń aktywuje się podwójnym tapnięciem). Ale to akurat najmniejszy problem. Większym jest nachalność w żebraniu. **Gra na każdym kroku proponuje ułatwienia dostępne za dodatkową opłatą lub po obejrzeniu filmiku reklamowego.** Nawet jeśli ograniczy się do tych ostatnich, grywalność cierpi, bo tyle samo czasu będzie schodziło na oglądaniu zwiastunów innych gier, co na walce. OK, na początku można to ignorować, ale dość szybko dociera się do **największej wady, którą jest za szybko rosnący poziom trudności**. Sprawia on, że albo misje będzie się przechodzić po kilka razy (walka jest bardzo fajna, ale bez przesady...), by w ten sposób zdobyć lepsze pancerze i bronie, albo zacznie się coraz poważniej myśleć o wydaniu góry euro na power-upy (bo te są w większości jednorazowe). **Szkoda. Bo od strony graficznej Freeblade jest świetny.** Sterowanie nawet na starszych telefonach jest OK, a mecha wolno ulepszać na masę sposobów. Bitwy trwają po minutę-dwie, więc orków można eksterminować kiedy- i gdziekolwiek. Są crafting, przedmioty szare, zielone i fioletowe, misje dzienne, plus oczywiście główna kampania. Dodatkowo wszystko to podlano gęstym sosem warhammerowego patosu – smakowitym zarówno na poważnie, jak i z przymrużeniem oka. I choćby dlatego warto ten tytuł ściągnąć, zwłaszcza że nic to przecież nie kosztuje. A że potem jest słabo? Na szczęście wydawanie euro nie jest obowiązkowe, a odinstalowanie to tylko dwa pacnięcia w ekran. *[Al]*



OCENA: **6**

GRY MOBILNE

Rayman Adventures

And, iOS | platformowa | darmowa (mikrotransakcje)

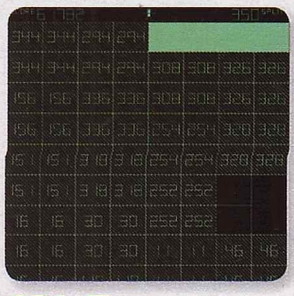
Rayman Jungle Run i Rayman Fiesta Run przez całe lata pozostawały dla mnie numerami odpowiednio dwa i jeden na liście najlepszych platformówek świata ekranów dotykowych. Teraz jednak obie ustąpić muszą miejsca na szczycie najnowszemu dziełu Ubisoftu Montréal, swej młodszej siostrzyczce – Rayman Adventures.

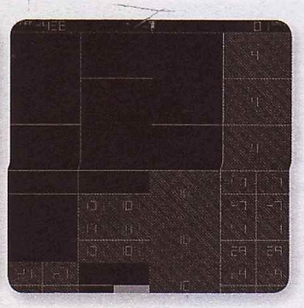
Jest tak dlatego, że Rayman Adventures to nowa jakość mobilnych platformówek 2D. Tak jak poprzednie pozostaje auto-runnerem (nie mylić z endless runnerami), jednak w przeciwieństwie do nich gracz ma możliwość zmiany kierunku ruchu postaci jednym gestem w dowolnym w zasadzie momencie. Ta prosta zmiana sprawiła, że **gra stała się faktyczną platformówką, a plansze – prawdziwymi labiryntami**, wypełnionymi wrogami i znajdźkami. Do tego jednak dochodzi też metagra w zbieranie Incrediballs – inteligentnych przytulanek gotowych pomagać Raymanowi i spółce w ich największej dotychczas przygodzie.

Ta wiedzie śladem jaj Incrediballs skradzionych przez powietrznych piratów, przez kilka fantastycznie zróżnicowanych światów – od średniowiecza, poprzez zwrotnikowe puszcze i podwodne jaskinie, po Olimp. I nie chodzi tu tylko o to, że każda z lokacji wygląda inaczej niż poprzednie, ale także że wiele z nich wprowadza kompletnie nowe sposoby zabawy. Nie chcę tu wchodzić w szczegóły, ale Rayman Adventures pozostaje zaskakujący i świeży nawet po dziesiątkach plansz i wielu godzinach zabawy.

Drugą poważną zmianą konwencji jest darmowość nowego Raymana. Poprzednie stanowiły gry premium, Adventure wprowadza waluty, które nabyć można w grze i które pozwalają aktywować swoich Incrediballs lub przyspieszyć wykluwanie się kolejnych, co po pewnym czasie potrafi zająć nawet 8 rzeczywistych godzin. Na szczęście ani jedno, ani drugie nie jest niezbędne do platformowania i gromadzone kryształy można przeznaczyć na dodatkowe kostiumy dla Raymana i pozostałej trójki (jest Splinter Ray, Ray Vaas czy Asasyn Ray). Tym samym Adventures stanowi nowy wzorzec dla mobilnej platformówki 2D, a nam nie pozostaje nic innego jak brać i grać. *[gem]*

OCENA: **9**



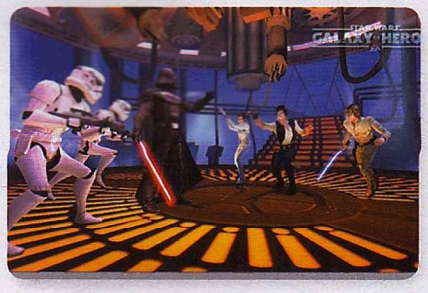


SPL-T

iOS | logiczna | ok. 12 zł

Mówi się, że wszyscy początkujący twórcy mobilek otwierają karierę „kolejnym klonem tetrisa", dlatego może dziwić, że szwedzkie studio Simogo, odpowiedzialne za takie klasyki jak Year Walk czy Device 6, prezentuje grę logiczną, która na screenach takim właśnie klonem może się wydawać. Zasady są tu jednak inne – ekran smartfona dzielimy na zmianę pionowymi i poziomymi liniami, tworząc w ten sposób klocki, które następnie trzeba z planszy usunąć, wykonując kolejne podziały. Proste, prawda? Na tym fundamencie, z kilkoma dodatkowymi regułami-niuansami, Simogo zrobiło **grę logiczną, która wciąga tak bardzo, że kierowcy trąbią na ciebie na światłach**, a posiedzenia w sławojce przedłużają się, aż domownicy zaczynają walić w drzwi. Polecam! ***[Hut]***

OCENA: 9



Star Wars: Galaxy of Heroes

And, iOS | RPG | darmowa (mikrotransakcje)

Obecnie najpopularniejsza darmowa gra w App-Sklepie to **pochwała grindu w najczystszej postaci**. Sprowadza się do „mielenia" tych samych walk w celu „wyfarmienia" stosownie dużej liczby komponentów niezbędnych do odblokowania i/lub rozwinięcia posiadanych bohaterów obu stron Mocy, po to, by móc zmierzyć się z kolejnymi, równie powtarzalnymi starciami z losowymi grupami wrogów. Zalety ma dwie – to Star Wars (choć w wydaniu Wojen Klonów) i jest za darmo, więc stracić można tylko czas. ***[gem]***

OCENA: 5

Seashine

And, iOS | survival | mikrotransakcje

W Seashine – „poetyckiej podróży w przepaść" – wcielasz się w kałamarnicę czy inną meduzę, która eksploruje proceduralnie generowane głębiny, po drodze wchłaniając świecące żyjątka i gwiazdki oraz od czasu do czasu przesuwając jakiś kamień. I tak ciągle. Jeżeli skończy ci się energia zapewniana przez świetliste kuleczki, przegrywasz. Jeżeli zostaniesz zeżarty przez jakąś wielką rybę, przegrywasz. **To ładniutka gra stworzona pod wykręcanie coraz wyższych wyników, ale wystarczy parę minut, by się tym znudzić**, i tylko odrobinę więcej, by od posuwistych ruchów rozbolał cię palec. ***[9kier]***

OCENA: 3+

Tiny Rogue

And, iOS | roguelike | ok. 12 zł

Ekipa Ravenous Games zęby zjadła na platformówkach (m.in. z serii Devious Dungeon, Random Heroes i League of Evil), w świadomości graczy zaś zaistniała, promując pixelartowy styl grafiki jeszcze wtedy, gdy nie było to modne. Tiny Rogue podtrzymuje konwencję graficzną, ale zmienia gatunek – tym razem mamy do czynienia z „rogalikiem", czyli turowym szwendaniem się po losowo generowanych labiryntach, w których dzielny rycerzyk walczy o wieczną chwałę i kolejną kapkę punktów XP. Tiny Rogue wie, że jest produkcją na mobilki (a nie np. na PC), nie zawraca więc graczowi głowy zbyt skomplikowanymi systemami: wszystko obsługuje się jednym palcem, **sesje trwają kilka minut, labirynty są prościutkie, a questy sprowadzają się do najbardziej klasycznych zadań** typu „znajdź skarb" lub „zabij smoka". Proste, ale skuteczne! ***[Hut]***

OCENA: 7

REKLAMA

REKLAMA

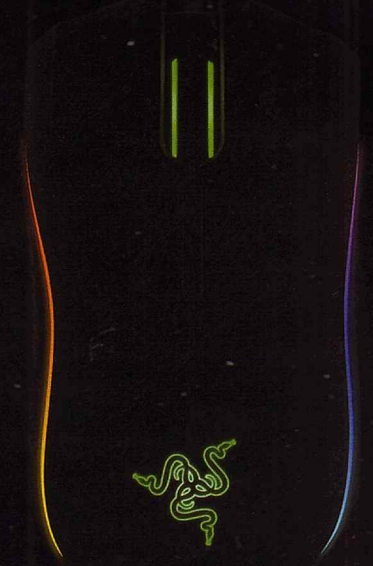
Razer
MAMBA TOURNAMENT EDITION

CONTROL. COMFORT. CUSTOMIZED.

Najdokładniejszy sensor gamingowy na świecie – aż 16000 DPI

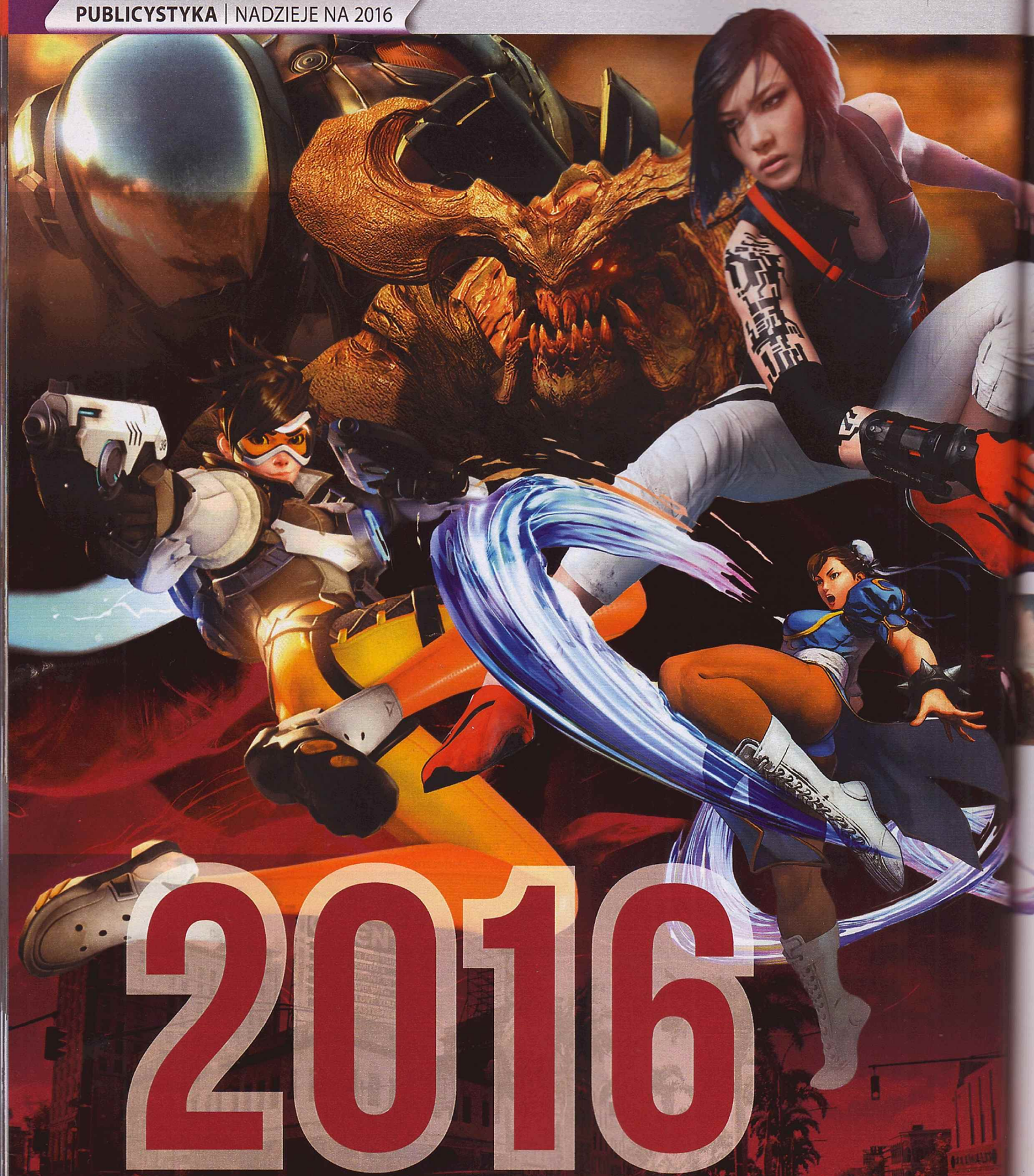
Ergonomiczna forma i pełna kontrola nad urządzeniem

Podświetlenie Chroma z 16,8 milionami kolorów i zaawansowanymi opcjami podświetlenia



FULL SPECTRUM GAMING

Copyright © 2015 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.



2016

Wyczekuje: **Redakcja**

Jak co roku spoglądamy w szklaną kulę, próbując przewidzieć, co też dobrego przyniesie nam kolejnych 12 miesięcy. Tym razem przyglądamy się i grom, i nowinkom ze świata okołogamingowego sprzętu. Choć za nami bardzo udany rok, zebraliśmy jeszcze więcej nadziei niż poprzednio, a byłoby jeszcze więcej, gdybyśmy w dziale zapowiedzi tegu numeru nie opisywali szerzej Far Cry Primal, Quantum Breaka i nowego Tormenta. Miłej lektury, czekajcie z nami!

DARK SOULS III

PC, PS4, XBO | AKCJA/RPG | FROM SOFTWARE | 12 KWIETNIA 2016

Bardzo, ale to bardzo się cieszę, że From Software zrobiło Bloodborne'a. Bez gatunkowych eksperymentów, które się w nim znalazły, Dark Souls III mogłoby niebezpiecznie zbliżyć się do granicy, za którą bezrefleksyjnie swawoli odbity od sztancy coroczny narybek Assassin's Creed i Call of Duty. Na pierwszy rzut oka w trzeciej (a w zasadzie czwartej) części zmieniło się niewiele – smutnawe zamki, lochy, nieumarli i smoki pozostały główną pozycją w menu, a twórcy jako nowość w stylu graficznym gry śmieją wskazywać „więcej słońca". Tym razem nasz zakuty w blachy protagonista nauczył się jednak tylu sztuczek, że wciąż podczas gry będzie co poznawać oprócz geografii otoczenia, rozmieszczenia przeciwników oraz liczenia ataków podczas walk z bossami. Walki będą dynamiczniejsze, broń schwytana w alternatywny sposób powali lub podbije oponentów do góry, a dwa ostrza łatwiej posiekają grupy nacierających wrogów. Sporo powodów do uciechy będą mieli również zadeklarowani „szmaciarze", czyli postacie posługujące się wszelkimi rodzajami magii. Zamiast odnawiać ładunki przy ogniskach wychylą flaszkę estusa nowego typu i znów będą w stanie ciskać tymi swoimi piorunami czy innymi narzędziami tchórzliwego podejścia do walki. Aha, pomysł na inną, dynamiczną walkę łukiem (nawet na krótki dystans) został ponoć zainspirowany postacią Legolasa i będzie pozwalał na oddawanie szybkich strzałów pomiędzy unikami. Zdecydowanie będzie przy czym łkać i kląć w niebiosa. ***[enki]***

HORIZON ZERO DAWN

PS4 | AKCJA | GUERRILLA GAMES | 2016

Na tegoroczne E3 Sony przyszykowało aż dwie atomówki: wygrzebane z limbo The Last Guardian i post-postapokaliptyczne (rzecz toczy się 1000 lat po upadku cywilizacji) Horizon właśnie. Nowy projekt ojców i matek Killzone'a jest... cóż, może i mniej nośny medialnie od podobnego Tomb Raidera, ale po stokroć ciekawszy – gra pozwala nam zapolować na robodinozaury z łukiem pod jedną, a dzidą pod drugą pachą. Autorzy obiecują otwarty świat bez wstydliwych ekranów ładowania, konieczność lawirowania między oczekiwaniami rozsianych po grze plemion i iście asasyńską bieganinę po drzewach/resztkach cywilizacji. Według niepotwierdzonych plotek tytuł pozwoli nam także (wzorem Dragon's Dogmy) na wspinaczkę po cielskach zrobotyzowanej zwierzyny, już teraz można natomiast powiedzieć, że będzie to jedna z najśliczniejszych panien w przyszłorocznym wianuszku. W ramach ciekawostki dodajmy, że nad projektem dłubie kilku absolwentów Akademii Oxenfurckiej, zaprawionych w bojach przy produkcji swojskich Wiedźminów. ***[Papkin]***

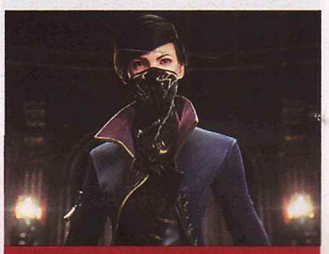
DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

PC | RPG | LARIAN STUDIOS | GRUDZIEŃ 2016

Już na widok słowa „Divinity" robi mi się cieplej, a kiedy jeszcze przypomnę sobie, jak wielki skok jakościowy wykonał Larian przy okazji pierwszego Original Sin, z niecierpliwości dostaję drgawek. Zwłaszcza że wszystko, co do tej pory zobaczyliśmy, wskazuje na to, że poziom zostanie przynajmniej utrzymany. Studio po raz kolejny wydaje się podejmować same dobre decyzje (zwłaszcza w kwestii słuchania fanów), więc mam nadzieję graniczącą z pewnością, że pod koniec 2016 roku dostaniemy następne arcydzieło. No, chyba że nie dostaniemy niczego i spotkamy się znowu przy okazji nadziei na 2017. ***[spikain]***

Okiem 9kier

Wy, którzy myśleliście, że zacznę zachwycać się stosem podobnych do siebie wysokobudżetowych gier, porzućcie wszelką nadzieję! Z dwoma wyjątkami (The Division i nowy Mass Effect) moje oczy standardowo skierowane są na tych, którzy nie mają pieniędzy na promocję. Na kolejnych stronach piszę o bardzo zachęcającym Night in the Woods i trochę zapomnianym The Witness, ale wyczekuję jeszcze kilku innych tytułów. 19 stycznia mój growy rok otworzy premiera świetnego już teraz Darkest Dungeon, a na początku lutego zadebiutuje niepokojący Firewatch. Jakoś niebawem powinien pojawić się pełny drugi sezon rewelacyjnej przygodówki The Last Door, przesunięty RollerCoaster Tycoon World i choć nie ma oficjalnej informacji, strzelam, że w 2016 ojcowie The Dream Machine zakończą serię szóstym odcinkiem, a The Flame in the Flood i The Long Dark wyjdą z wczesnego dostępu. Bardzo ciekawi mnie też Planet Coaster, którego (jeśli tylko okaże się dobry) będę ogrywać jak szalona, a także – choć już mniej – Samorost 3, Tacoma, Where the Water Tastes Like Wine, nowy Sherlock Holmes oraz Superhot, co do którego jakoś nie wierzę, żeby zdążył z premierą w 2015 roku. Ach, zapomniałabym o drugiej części The Banner Saga!



DISHONORED 2

PC, PS4, XBO | SKRADANKA | ARKANE STUDIOS | 2016

Od kiedy na oficjalnym fanpejdżu tytułu zniknął dopisek „wiosna" przy „2016", fani węszą opóźnienie gry na okres charakteryzujący się mniejszą liczbą hitowych premier. Trudno, choć chętnie czym prędzej wziąłbym w obroty zdetronizowaną cesarzową Emily Kaldwin, te kilka miesięcy (?) więcej na szlify może wyjść grze tylko na dobre. Akcja „dwójki" osadzona będzie 15 lat po wydarzeniach z Dishonored, w Karnace na południu Wysp – lokalizacji odmiennej od Dunwall klimatem dosłownie i w przenośni. Wszystkie misje kampanii da się rozegrać zarówno jako Corvo, jak i Emily, a duet protagonistów będzie różnił się od siebie m.in. zestawem mocy. Ciekawe też, czy charakterystyczny styl graficzny zostanie zachowany bez udziału Wiktora Antonowa w ekipie oraz na nowym, autorskim silniku? Czekam cierpliwie. ***[enki]***

DOOM

PC, PS4, XBO | FPS | ID SOFTWARE | PIERWSZA POŁOWA 2016

Jak pierwszy raz zobaczyłem zwiastun, podjarałem się jak polityk pozytywnymi sondażami przedwyborczymi. Tak soczystego i dynamicznego gameplaya dawno nikt nie pokazywał. Tempo, futurystyczna przestrzeń, fontanny flaków! Cholernie brakuje mi takiego bezpretensjonalnego podejścia we współczesnych strzelankach. Doom ma szansę to zmienić i wejść na zachlapaną posoką scenę tak, jak na protoplastę przystało: z technologicznym przytupem i jakością godną tytułu, który w zasadzie zapoczątkował gatunek. Oczywiście wracamy na Marsa. Korporacja UAC odkrywa tam sposób, by przyzywać demony z piekła rodem. Ktoś oczywiście będzie musiał przerobić je na mielone – i to korzystając z całego arsenału klasycznych pukawek z BFG 9000 włącznie. Jak zapowiada Marty Stratton, producent wykonawczy z id Software, cała gra jest tworzona z troską o obecność ducha pierwowzoru. Poza uzbrojeniem powrócą więc dobrze znani przeciwnicy, wśród których na pierwszy plan wysuwa się chyba rogaty Cyberdemon oraz cała plejada jego niekiedy zmienionych zgodnie z duchem czasu kolegów.

Zapomnijcie o systemie osłon, regeneracji zdrowia czy innych tego typu głupotach. To nie gra, gdzie będziemy tchórzliwie siedzieć za skrzynią ze sklejki i ostrzeliwać się z mięsem armatnim. Tutaj trzeba będzie po prostu uczciwie napierać i mielić niemiluchów po drugiej stronie lufy. Będą podwójny skok, sprint, całość zaś ma kłaść nacisk na szybkość, zachowanie pędu i szaleńczy taniec pośród smug pocisków. Ale nie tylko – pojawi się system egzekucji przeciwników, który będzie pozwalał pokonać wroga w walce wręcz, gdy ten zostanie wystarczająco pokiereszowany wcześniej. Zacieram ręce. Do krwi. ***[Krigore]***

GEARS OF WAR 4

XBO | AKCJA | THE COALITION | KONIEC 2016

Najpoważniejsza jak dla mnie seria gier na Xboksa ma swoje dołki i górki. O ile taki sobie Judgment był dziełem Polaków z People Can Fly, o tyle czwarta – i miejmy nadzieję kolejna jasna – gwiazda cyklu tworzona jest przez Kanadyjczyków z The Coalition. Microsoft musi pokładać dużo wiary w umiejętności ekipy z Vancouver, bo do tej pory na koncie mają Gears of War: Ultimate Edition, Microsoft Flight i jakąś popierdółkę na Kinecta. Inna sprawa, że za sterami „czwórki" stoi Rod Fergusson z Epica, który odpowiadał tam za całą serię GoW. O samej grze na razie niewiele wiadomo – pewnie znów będziemy młócić niemiluchów, jak choćby tę żabopodobną paskudę, na którą poluje dwójka bohaterów w udostępnionym z okazji E3 gameplayu. ***[Krigore]***

SEVEN

PC | RPG | IMGN.PRO & FOOL'S THEORY | 2016?

Jedna z większych niespodzianek ostatnich miesięcy: bajarze odpowiedzialni za niezłego Kholata połączyli siły z sierotami po Wiedźminach. Rezultat? Karkołomny – developerzy chcą stworzyć „izometrycznego rolpleja inspirowanego Thiefem". Na Unreal Enginie 4. Z parkourem w stylu Mirror's Edge'a. Ale że co? Ale że jak? Obecnie Seven to konglomerat ryzykownych pomysłów, jakie wręcz krzyczą o rozwinięcie w przyszłych prasówkach. Wiadomo, że scenariusz zaprosi nas do imperium Vetrall, którego mieszkańcy liżą rany po apokalipsie sprzed kilku wieków. Świat gry ma być otwarty, a w jego quasi-średniowiecznych miasteczkach pojawią się i bardziej współczesne technologie (nie zabraknie też magii czerpiącej z osiągnięć inżynierii i biologii). W przerwach od naśladowania Garretta zapolujemy na lokalną faunę (i – jak sugerują twórcy – pobawimy się w crafting), umkniemy przed inkwizycją i wsłuchamy się w partytury Marcina Przybyłowicza. Brzmi to wszystko intrygująco, zobaczymy, czy zdoła poprzeć swą ambicję solidnym wykonaniem. ***[Papkin]***

BATTLEBORN

PC, PS4, XBO | FPS | GEARBOX SOFTWARE
3 MAJA 2016

Jako misjonarz Battleborna przynoszę dobrą nowinę: mesjasz sieciowych FPS-ów przybędzie już w maju! Przepis Gearboksa na zbawienie gatunku jest prosty: studio tworzy Borderlandsy będące jednocześnie głupsze i mądrzejsze od poprzednich Borderlandsów. Głupsze, bo developer odda pod naszą kuratelę aż 25 typów postaci (bazując na sesjach podczas Gamescomu i WGW: absurdalnych i absurdalnie zróżnicowanych), a napędzający zmagania grupek 5 na 5 graczy scenariusz jest uroczo bezsensowny. Mądrzejsze, bo – wzorem trzeciego Warcrafta czy (fuj!) strategii MOBA (i po „fuju") odchudzony rozwój herosów zamknięto na dziesięciu poziomach, a perki i skille dobierzemy „w biegu", osobno podczas każdej rozgrywki. Poza trybem fabularnym Battleborn pozwoli nam zawalczyć o dominację (tryb capture), zagna i nas, i kontrolowanych przez AI pomagierów do obrony własnej bazy/ataku na matecznik nieprzyjaciela (Incursion) i poleci przewodzić minionom podczas forsownego marszu na środek mapy (Meltdown). Tradycyjnie, jak na Pograniczu, między kolejnymi misjami czeka nas multum sposobności do dłubania w oknie ekwipunku. ***[Papkin]***

Okiem **Allora**

Największe nadzieje wiążę z Mass Effectem, choć gdzieś tam w głębi nastawiam się jednak na to, że w 2016 się on nie ukaże. Ale są rzeczy, które umilą oczekiwanie. Przede wszystkim drugi duży dodatek do Wiedźmina, który wprawdzie zaliczył obsuwę, ale wierzę, że dzięki temu będzie lepszy niż Serca z Kamienia. Poza tym są jeszcze trzy świetne skradanki, czyli nowy Deus Ex, Dishonored 2 i Hitman – każdą z nich mam zamiar przejść przynajmniej raz. Podobnie jak drugiego XCOM-a oraz Total War: Warhammer (i to nie tylko dlatego, że ksywka zobowiązuje). Dobrze rokują również nowy Far Cry (mam nadzieję, że cofnięcie się do prehistorii niczego nie popsuje, ale skoro udało się nawet z Blood Dragonem, to i walka na łuki i dzidy powinna wyjść nieźle), Mirror's Edge i Unreal Tournament, a i Doomowi chętnie dam szansę, bo zapowiada się na bardzo przyjemnego FPS-a, a nie pseudohorror. A przecież jest też nowy WoW (któremu na własny użytek nadałem podtytuł „powrót do przeszłości", bo wśród obietnic są nawet takie, o którym mówiło się jeszcze podczas pierwszej bety), co oznacza, że najbardziej to mam nadzieję na wystarczająco dużo wolnego czasu, by to wszystko ograć!

FINAL FANTASY XV

PS4, XBO | RPG/AKCJA | SQUARE ENIX BUSINESS DIVISION 2 | 2016

Rozmawianie o Final Fantasy XV – grze, która powstaje od 2006 i zdążyła już zmienić numerek – jako o „nadziei na przyszły rok" to doświadczenie mistyczne. Nawet prorocy i wróżbici na pytanie o datę wydania „piętnastki" od jakichś siedmiu lat zanoszą się śmiechem.

Tym razem jednak mieliśmy już możliwość pograna w działający kawałek gry. Biegaliśmy po malowniczych pagórkach, podziwiając tysiąc animacji poruszania się postaci, przywołaliśmy Ramuha, który spalił całą okolicę (tylko na chwilę, ale i tak fajnie po latach zobaczyć summona, który wygląda tak dobrze), przekonaliśmy się na własnej skórze, że Behemoth to nadal kawał skurczybyka. I tak dalej, i tak dalej. Co prawda są powody do jęczenia. Można na przykład narzekać, że każda z głównych postaci wygląda jak tuż po wizycie u prywatnego wizażysty i nadaje się raczej na koncert boysbandu, a nie do walki ze starożytnymi potworami. Można się krzywić, że „jak nie turowe, to nie Fajnal". Ale nawet mimo przerażających początkowych zapowiedzi dotyczących systemu walki (który ostatecznie będzie mniej „ukażualowiony") jedno jest pewne: to nadal jest Final Fantasy. Seria przeszła ewolucję – nie wszystkim podoba się to, w jaką stronę zmierza, ale każdemu prawdziwemu miłośnikowi Fajnali miękną nogi, gdy słyszy znajomy motyw przygrywający podczas ujeżdżania Chocobo. A takich rzeczy w XV nie zabraknie.

Chociaż i tak nie chce mi się wierzyć, że zobaczymy ją w 2016. ***[spikain]***

Okiem CormaCa

Pisałem rok temu, że nie mogę doczekać się ujawnienia prac nad nowym God of Warem, i zmuszony jestem się powtarzać, bo kolejnych przygód Kratosa wciąż na horyzoncie nie widać. Z tytułów, które widać, z pewnością dam szansę nowemu Far Cry'owi – odpuściłem sobie serię po drugiej części, ale Primal osadzony jest w tak ciekawych realiach, że muszę go zobaczyć. Jeszcze bardziej jednak czekam na następnego Mass Effecta, bo trylogia skopała mi tyłek tak poważnie, że wciąż przypomina mi się za każdym razem, gdy siadam. Strasznie ciekaw jestem Total Wara w uniwersum Warhammera. Nie gram w strategie, ale cykl autorstwa Creative Assembly kusi mnie od czasu Medievala, który zainteresował mnie tematyką. Wtedy jednak jakoś nie dałem mu szansy, obie średniowieczne odsłony serii są już antykami, a żadne inne realia proponowane później przez Brytyjczyków nie przemówiły do mnie wystarczająco głośno. Warhammer szepce mi jednak do ucha, budząc stare sentymenty (mistrzowałem kiedyś WFRP), i mam wielką ochotę wrócić do Starego Świata pod banderą Total Wara.

FOR HONOR

PC, PS4, XBO | AKCJA | UBISOFT | 2016?

To może być mocna rzecz. W teorii inspirowana online'owymi shooterami, w praktyce czerpiąca głównie z klasyka Die by the Sword (taktyczne podejście do wywijania mieczem) i gier z gatunku MOBA (bo oprócz ośmiu graczy podzielonych na dwie drużyny areny będą też wypełnione mięsem armatnim). Grałem w For Honor chwilę podczas E3 i byłem pod wrażeniem tego, jak dobrze czuć siłę uderzeń i ile radości sprawia wpadanie w tłum rycerzy i cięcie na lewo i prawo. Na razie Ubi nie potwierdziło daty wydania, ale obstawiam, że w 2016 się zmieści. ***[MQc]***

XBOX 1080P

Konsola Microsoftu przegrywa z PlayStation 4, jeśli chodzi zarówno o sprzedaż, jak i o wydajność. Różnica jest już tak duża (w Europie stosunek nabytych egzemplarzy w niektórych krajach wynosi nawet 4:1, ale Microsoft przestał chwalić się wynikami rok temu, gdy podał liczbę 10 milionów; Sony – 25 mln), że mało kto wierzy już w to, że Xbox One może nadrobić straty. Stąd gdybanie o następcy, który mógłby trafić do sklepów nawet pod koniec 2016, kiedy to AMD będzie miało układy Zen. Wprawdzie przecieki mówią, że następcy PS4 i XBO pojawią się dopiero w 2018, ale skoro obecna bitwa jest już przegrana, Microsoft równie dobrze może rozpocząć atak wcześniej, zwłaszcza że ma na to znacznie więcej pieniędzy niż Sony. ***[Allor]***

KINGDOM COME: DELIVERANCE

PC, PS4, XBO | RPG | WARHORSE | LATO 2016

Erpeg w wielkim otwartym świecie, osadzony w średniowieczu, robiony z naciskiem na wierność historycznym realiom? Biorę dwa! O Kingdom Come miałem już zresztą szansę otrzeć się, gdy testowałem wczesną alfę (patrz: „Już graliśmy" w CDA 09/2015), i choć do roboty było w niej tyle co nic – bo było to w zasadzie technologiczne demo z kilkoma naprędce skleconymi questami i areną treningową do walki mieczem – utwierdziła mnie w przekonaniu, że naprawdę mam na co czekać. Zachwyciło mnie to, jak zręcznie Czesi oddali wschodnioeuropejskość Europy Wschodniej, w której toczy się akcja gry – te chałupy bielone wapnem, te płaczące wierzby, te lasy i strumienie. Jeśli tylko warstwa fabularna – a jako inspirację w tej dziedzinie twórcy wymieniają m.in. Wiedźmina – dorówna wizualnej i klimatowi, dostaniemy nieprzeciętnie udaną produkcję. ***[CormaC]***

MIRROR'S EDGE CATALYST

PC, PS4, XBO | AKCJA | DICE | 24 LUTEGO 2016

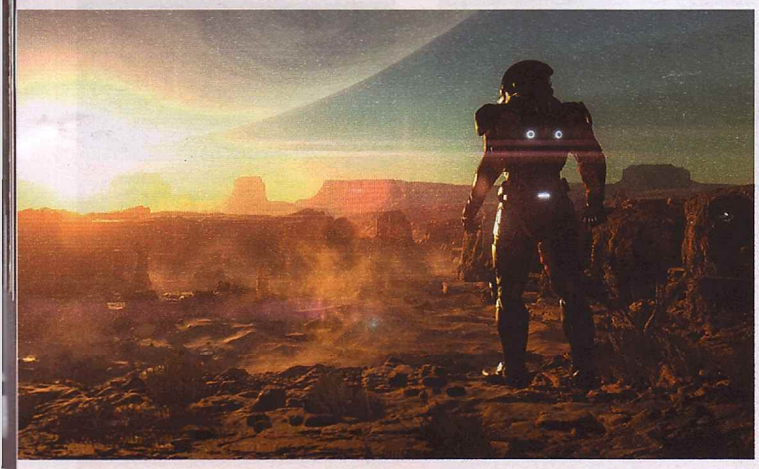
Tworząc reboot Mirror's Edge'a, DICE kieruje się znaną lekarzom sentencją primum non nocere (łac. „po pierwsze nie szkodzić"). Bohaterką wciąż jest Faith, która wciąż biega po ścianach i sufitach sterylnej antyutopii, wciąż biorąc udział w jakiejś-tam-intrydze-o-wielkich-korporacjach-którą-zapomnicie-godzinę-po-napisach-końcowych #snowden. Do znajomego przepisu dojdą (kolejność przypadkowa): otwarty świat ukazany na silniku Frostbite 3 (ostatnie Battlefieldy, Dragon Age: Inkwizycja), nieliniowość, system rozwoju postaci i... niemożność pociągnięcia za spust (git. Mniej git, że walka zostanie sprowadzona do QTE). Ponownie przecięciu wstęgi do Miasta Szkła ma przygrywać ścieżka dźwiękowa Solara Fieldsa (autor soundtracku do „oryginalnego" ME). Ale nim to się stanie, w związku z niedawnym przesunięciem premiery parkourowe fikoły przy pretensjonalnych fabułach poćwiczymy na swojskim Dying Light: The Following. ***[Papkin]***

OVERWATCH

PC, PS4, XBO | FPS | BLIZZARD ENTERTAINMENT | 21 CZERWCA 2016

Pierwsza od dziesięcioleci nowa gra Blizzarda jest już dostępna jako beta i zapowiada się całkiem nieźle – o ile lubisz drużynowe shootery z jasno zdefiniowanymi klasami i mocami wziętymi z HotS-a czy innego LoL-a. Zdolności jest wprawdzie mniej, ale i tak bez współpracy nie ma co marzyć o zwycięstwie. Same headshoty nie wystarczą, a deathmatcha wcale nie będzie. Co intrygujące, gra pojawi się także na konsolach, do tego dostępna będzie jedynie w normalnej, pełnopłatnej wersji pudełkowej. Hmm...

[Allor]



MASS EFFECT: ANDROMEDA

PC, PS4, XBO | AKCJA/RPG | BIOWARE | KONIEC 2016

Jak wiele erpega zostanie w grze, której pierwsza część była przede wszystkim erpegiem, a ostatnia – przede wszystkim akcją? Tak naprawdę nie wiadomo, ale twórcy zapowiadają, że będzie „jeszcze bardziej dynamicznie", więc fani długaśnych list dialogowych mogą zacząć chlipać w kąciku. Całą resztę zaś wspomniana dynamika rzuci do Galaktyki Andromedy. Nie spotkamy starych znajomych, będzie za to nowy bohater, który – jak przypuszczają fani i wynika z ostatnio udostępnionego trailera – będzie w jakimś tam stopniu wzorowany na postaci amerykańskiej astronautki Sally Ride. Poza tym wiadomo, że będzie multiplayer, całość ma brykać na silniku Frostbite 3, a Gwiazdkę 2016 spędzimy w kosmosie.

[Krigore]

Okiem **Papkina**

My, Papkin, czujemy się w obowiązku opowiedzieć o Wizjach, jakie spłynęły na nas zza astralnej kurtyny, której obecne tu niedowiarki nigdy nie przekroczą. Widzimy... Widzimy...

– ...że najlepszym rolplejem 2016 okaże się Torment: Tides of Numenera (więcej guseł w dziale W produkcji),

– ...że druga część Pillars of Eternity: The White March pozwoli nam doczekać do przyjścia ww. zbawiciela gatunku, a Baldur's Gate: Siege of Dragonspear okaże się godne pozostałych rozdziałów opowieści o dzieciach Bhaala,

– ...że Thimbleweed Park obmyje współczesne przygodówki z grzechu zaniedbania (wróżba ma dalszy ciąg, patrz: dział W produkcji),

– ...że wykorzystujący dobrodziejstwa rzeczywistości rozszerzonej Pokémon GO obudzi w was młodzieńcze duchy,

– ...że Robinson: The Journey przekona sceptyków do VR.

„Nadziei" na to, że Day of the Tentacle okaże się znakomite, nie mamy. My to po prostu wiemy, bo Schaferowe dzieło życia jest arcygrywalne nawet bez pucowania go filtrami. RZEKŁEM!

JEDNO ZŁĄCZE DO WSZYSTKIEGO

USB jest na rynku od dawna, ale nie jest jedyne. Ostały się przecież choćby złącza monitorowe czy zasilające. USB 3.1, które zaczęło już trafiać do desktopów, notebooków i smartfonów, ma to jednak zmienić, bo z jednej strony zapewnia transfery wystarczające do tego, by przesyłać obraz do monitora, a z drugiej może zasilać urządzenia wymagające nawet 100 W, więc większość wyświetlaczy nie będzie już potrzebowała osobnego gniazdka. Zmienią się także laptopy, które będą mogły korzystać z uniwersalnych zasilaczy. Oczywiście nie wszystkie, bo najmocniejsze modele wymagają więcej niż 100 W, ale to najpewniej kwestia czasu.

[Allor]

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

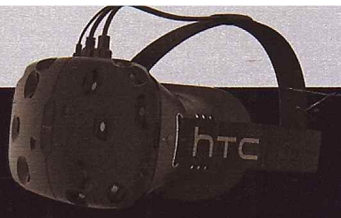
PC, PS4, XBO | RPG | UBISOFT SAN FRANCISCO | DATA NIEZNANA

Kijek prawdy był dla mnie (i chyba nie tylko dla mnie) największym zaskoczeniem 2014 roku – liczyłem po cichu na godną ekranizację serialu, który obejrzałem w tę, nazad i wybiórczo kilka razy, ale nie śmiałem marzyć o tym na głos. Oczywiście przyjmuję argument, że Kijek prawdy jest świetnym South Parkiem, ale taką sobie grą – płytką pod względem rozgrywki, powtarzalną i przez to niewartą drugiego zaliczenia. „Podzieleni, ale zRzyci"(*) ma naprawiać grzechy swego przodka, pogłębiając elementy erpegowe i ulepszając walkę. Głównym bohaterem powtórnie będzie Nowy, ale tym razem zamiast za herosów fantasy nienormalna banda przebierze się za biedasuperbohaterów (Szopa, Profesora Chaosa, Mysteriona itd.), by zajrzeć do kryminalnego podziemia. Screw you guys, I'm coming with you.

[CormaC]

(*)To jedna z wciąż nieoficjalnych wersji polskiego podtytułu, według mnie zrodzona w przebłysku geniuszu.

VR



Teoretycznie pierwsze egzemplarze finalnej wersji HTC Vive mają trafić do sprzedaży jeszcze w tym roku, na początku grudnia. Ale najwięksi gracze, czyli Oculus oraz Sony, daty premier przesunęli na pierwszą połowę 2016 i dopiero wtedy należy oczekiwać dużych gier (według Sony w momencie premiery dostępnych będzie ich przynajmniej 10) tworzonych od początku z myślą o mocnym sprzęcie stacjonarnym, a nie urządzeniach mobilnych. Oczywiście korzystając z zestawów developerskich, można w parę tytułów zagrać już teraz, filmy zaś oglądać, siedząc w wirtualnej sali kinowej, ale nie jest to jeszcze technologia dla wszystkich. Zresztą trudno oczekiwać, by stała się taką już w 2016, skoro minimalna konfiguracja do Oculusa to czterordzeniowy procesor Intela i GeForce GTX 970. Taka konfiguracja odchudza amerykański portfel o około tysiąc dolarów, a w naszych warunkach około 5000 zł. Niewiele lepiej będzie w przypadku PlayStation VR, które kosztować ma tyle co konsola, więc na pełny zestaw trzeba będzie wydać około 3000 zł.

Na drugim stopniu skali są jednak kartonowe pudełeczka z dwiema soczewkami, które jako pierwszy zaprezentował Google. Kosztują kilkanaście złotych, a po włożeniu smartfona pozwalają liznąć VR-u bez wydawania fortuny na sprzęt. Tyle że moc obliczeniowa urządzenia mobilnego jest obecnie za mała, by mogły sobie poradzić z prawdziwymi światami wirtualnymi, a poważni gracze zgodnie przyznają, że albo tym razem zrobi się VR dobrze, nawet jeśli z początku będzie dostępny tylko dla wybranych, albo znowu wszyscy się zrażą i trzeba będzie kolejnej dekady, by VR było w stanie kogokolwiek zainteresować. ***[Allor]***

STREET FIGHTER V

PC/PS4 | BIJATYKA | CAPCOM/DIMPS
16 LUTEGO 2016

Choć fakt, że Juri Han pojawi się na liście grywalnych postaci dopiero w DLC, woła o pomstę do nieba, nie mogę zaprzeczyć, że Street Fighter V zapowiada się niesamowicie. Nie znam nikogo, kto interesuje się bijatykami, a nie jest przynajmniej odrobinę podekscytowany lutym 2016 – Capcom szeregiem świetnych zwiastunów, nieszczęśliwych wycieków, coraz lepszych beta-testów i całą serią doskonałych decyzji projektantów podgrzał atmosferę w mordobiciowej społeczności do punktu wrzenia. Oby tylko dostępne za grową walutę DLC nie wymagało absurdalnego grindu, a pewne pomniejsze zastrzeżenia fanów zostały wysłuchane... ale nawet jeśli spełni się najczarniejszy możliwy scenariusz, niemal gwarantowane jest, że i tak wkrótce dostaniemy w swoje ręce bijatykę, która nie tylko zdominuje scenę turniejową, ale przede wszystkim każdemu zapewni masę frajdy. ***[Cross]***

THE DIVISION

PC, PS4, XBO | AKCJA | UBISOFT/RED STORM ENTERTAINMENT | 8 MARCA 2016

Przykre jest to, że trzeci rok z rzędu piszę w swoich nadziejach o The Division, a gra wcale nie wychodzi. Jeszcze bardziej przykre – że 13 numerów temu było to „od zeszłego roku w temacie TD zmieniło się w zasadzie tyle, że w maju przesunęła się na 2015" i historia się powtórzyła. Tym razem tytuł osadzony w ogarniętym epidemią Nowym Jorku ma zostać wydany w marcu, ale jestem nastawiona delikatnie sceptycznie. Wielkie Jabłko na silniku Snowdrop jest wprawdzie bogate w detale, lecz nie wygląda nawet w połowie tak spektakularnie jak w materiałach promocyjnych. Z tych wynika zresztą, że The Division będzie raczej zwyczajną grą akcji, tyle że online (można grać offline, ale bez wsparcia Ubi), z automatycznym bądź ręcznym systemem osłon, PvP i personalizacją sprzętu. A że świeżości w tym niewiele, w tej chwili ciekawi mnie głównie aspekt taktyczny. ***[9kier]***

THE LAST GUARDIAN

PS4 | AKCJA | GENDESIGN | 2016

Grę pokazano po raz pierwszy w 2009 roku. Potem zobaczyliśmy jeszcze jeden zwiastun, a następnie nastała cisza. Cisza tak długa, że połowa miłośników Team Ico (Ico, Shadow of the Colossus) zdążyła zapomnieć, a drugiej połowie odechciało się czekać. Czasami tylko wrzucano do internetu ochłap w postaci stwierdzenia „gra nie została anulowana", wzmagając dyskusje, które następnie z powrotem zanikały. Aż tu nagle, w 2015, znowu obejrzeliśmy sobie materiał z The Last Guardian. Wyglądał tak samo jak lata wcześniej. Z małą różnicą: tym razem nie była to wyrenderowana animacja, tylko gameplay. Zręcznie wyreżyserowany, miejscami nudnawy, ale wciąż ładny i niepozbawiony tego klimatu, który urzekł nas lata wcześniej. Nie wiem, czy jest sens napalać się na to, że Ostatni dozorca zadebiutuje w 2016, ale na pewno trzeba mu się uważnie przyglądać. Zwłaszcza że właścicielom PlayStation 4 przydałoby się trochę więcej mocnych tytułów, a ten na takowy się zanosi. ***[spikain]***

Okiem **MQca**

Obawiam się trochę, że po znakomitym (zwłaszcza dla polskiej branży) 2015 roku kolejny da nam trochę „odsapnąć" od tytułów, na które długo czekaliśmy. Nie ma wątpliwości: będzie w co grać, ale nic nie powoduje u mnie przyspieszonego bicia serca i nerwowego spoglądania na kalendarz. Najbardziej bym sobie życzył, żeby przyszłoroczne „pewniaki" pozytywnie zaskoczyły. Kolejny Asasyn mógłby trafić do ciekawego miejsca i znacznie rozwinąć już zużytą formułę. Call of Duty mogłoby wrócić do drugiej wojny, bo jestem zmęczony strzelaniem z laserowych piu-piów. FIFA mogłaby dostać z powrotem wersję halową. Need for Speed mógłby wrócić do prawdziwych korzeni, a nie jakiegoś Undergrounda. I ja mógłbym tak jeszcze wymieniać, ale tak naprawdę w 2016 roku pewny jestem tylko jednego: 1 kwietnia CD-Action skończy 20 lat. Już od dłuższego czasu myślimy, jak ten fakt uczcić, więc bądźcie pewni, że będzie się działo!

THE LEGEND OF ZELDA

WII U | AKCJA | NINTENDO EPD | 2016

Przypomnijcie sobie moment, w którym Eiji Aonuma pstryknął palcem, a waszym oczom ukazał się najpiękniejszy krajobraz, jaki w życiu widzieliście (bit.ly/1QpTO06). Przypomnijcie sobie moment, w którym dowiedzieliście się, że nie była to żadna ściema, bo prezentacja działała na silniku gry. Nowa Zelda będzie ogromna i nieliniowa. Być może ciągłe porównania do Skyrima (na które Aonuma trochę sam się skazał, wymieniając grę jako inspirację) ostatecznie okażą się błędne i przyniosą więcej złego niż dobrego, ale po zapowiedziach i gameplayu, który zobaczyliśmy pół roku później (bit.ly/1QpUkuY), trudno się ich ustrzec.

Nie kocham trójwymiarowych Zeld. Ignorują albo naginają wiele elementów, za które kocham odsłony w 2D. Kiedy jednak słyszę o „odchodzeniu od schematów" i chęci „wywoływania uczucia przygody, które towarzyszyło pierwszemu The Legend of Zelda"... jak tu nie mieć nadziei, że wyjdzie z tego coś niesamowitego? ***[spikain]***

UNCHARTED 4: KRES ZŁODZIEJA

PS4 | AKCJA | NAUGHTY DOG | 18 MARCA

Unchartedom da się zarzucić całkiem sporo, jak na produkcje, które poszczycić się mogą średnimi ocen od 88 do 96% (mowa o stacjonarnej trylogii). Że są skrajnie nadopiekuńcze, co skutkuje nienaturalnym przesuwaniem postaci, by mogła uczepić się krawędzi. Że każą podziwiać często zachwycające okoliczności przyrody z wnętrza wytyczonego przez twórców tunelu. Że są festiwalem skryptów i absurdalnie eskalowanych, nużących strzelanin. To wszystko prawda. Co z tego jednak, skoro każde spotkanie z najbardziej czarującym masowym mordercą(*) to wspaniała, zapierająca dech w piersi przygoda? Tego właśnie oczekuję od gier w pierwszej kolejności i pod tym względem Uncharted według mnie nie ma sobie równych. Twórcy obiecują większe lokacje umożliwiające dotarcie do celu różnymi drogami (chętnie ominę strzelaniny, w zamian wspinając się i skacząc po półkach skalnych), nowe zabawki odświeżające eksplorację (linę i hak do wspinaczki) i bardziej angażujące poszukiwanie rozrzuconych po lokacjach błyskotek. Usprawniona, bardziej świadoma otoczenia AI ma zdynamizować pozycyjne do tej pory walki, a zrobione w całości od początku animacje uwiarygodnić ruchy postaci. Już stoję przy drzwiach ze spakowanym plecakiem i własnoręcznie ususzoną wołowiną upchniętą po kieszeniach, czekając, aż Drake wróci z emerytury, by zabrać mnie na Madagaskar. ***[CormaC]***

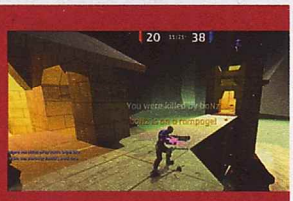
(*) Właśnie nadrobiłem „jedynkę" w zremasterowanej wersji na PS4 i licznik ofiar archeologa z piekła rodem stanął na 663.

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

PC, PS4, XBO | FPS | CI GAMES | I POŁOWA 2016

Nie ma co udawać, że Snajper należy do pierwszej ligi – to jednak seria, która eksploatuje tematykę strzelectwa wyborowego i kładzie większy nacisk na taktyczność niż cała rzesza głupawych strzelanek pokroju Call of Duty. Ghost Warrior 3 będzie zaś jej najnowszym i najbardziej oryginalnym wcieleniem. Twórcy postanowili powalczyć z największą wadą dwóch poprzednich odsłon – liniowością. Wzorem CDP Red poszli więc w otwarty świat. Gracz będzie miał do dyspozycji wiele sposobów na rozwiązanie danego problemu, a także sporo misji pobocznych. Co ciekawe, część z nich będzie polegać na gromadzeniu materiałów dotyczących celów innych zadań, co ma zbudować poczucie realizmu i zadbać o taktyczny aspekt zabawy. To ambitne podejście i może zaowocować interesującą grą – trzymam kciuki! Pytanie tylko, czy CI Games wystarczy funduszy i wyobraźni, by zrzucić z niego łatkę tytułu klasy B. ***[Krigore]***

UNREAL TOURNAMENT



PC | FPS | EPIC GAMES | DATA PREMIERY NIEZNANA

Powrót kolejnego klasyka. I to w świetnym stylu, bo Epic koordynuje prace, a gra powstaje z udziałem społeczności. Efekty można podziwiać już od stadia pre-alfy – wystarczy wbić na stronę projektu, zarejestrować się, pobierać kolejne wersje i grać. Fani dbają, by gra przypominała pierwowzór i posiadała znane i lubiane rozwiązania. Powrócą również klasyczne i kultowe mapy z Deck 16 na czele. Wiadomo też, że wysiłki społeczności zostaną nagrodzone za sprawą obecnego w grze sklepu – każdy będzie mógł tworzyć i sprzedawać mody i dodatki, dzieląc się zyskami z epickimi autorami, dzięki czemu gra ma nawet szanse przetrwać dłużej. Prywatnie bardzo kibicuję, ale nie wiem, czy tytuł odnajdzie się wśród współczesnych strzelanek. ***[Krigore]***

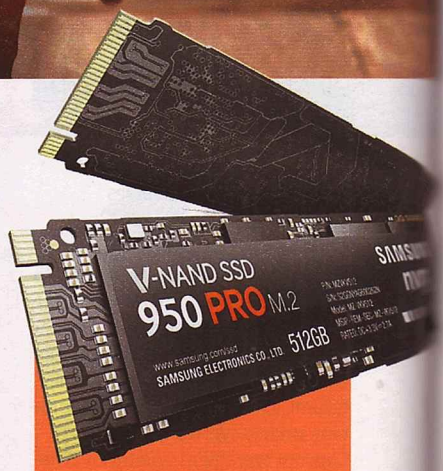
THE WITNESS

PC, PS4, IOS | LOGICZNA | THEKLA, INC. | 26 STYCZNIA 2016 (PC, PS4)

Od 2009 roku, kiedy Jonathan Blow zapowiedział swoją drugą produkcję, minęło tyle czasu, że z twarzy fanów gier logicznych już dawno zeszły wypieki. We wrześniu ojciec Braida wrócił jednak z nowym zwiastunem, bliską datą premiery i mnóstwem ładnych widoczków. Otwarta, trójwymiarowa wyspa wydaje się naprawdę spora, a jeśli łamigłówki będą zróżnicowane przynajmniej w takim stopniu jak barwne otoczenie, The Witness może okazać się smakowitym, relaksującym kąskiem dla fanów zauważania ciągów przyczynowo-skutkowych. Blow szacuje, że rozwiązanie ponad 650 zagadek zajmie przeciętnemu graczowi jakieś 100 godzin (co mnie przeraża), więc prawdopodobnie prędzej się znudzę, niż skończę, ale na pewno trochę przy nich posiedzę. ***[9kier]***

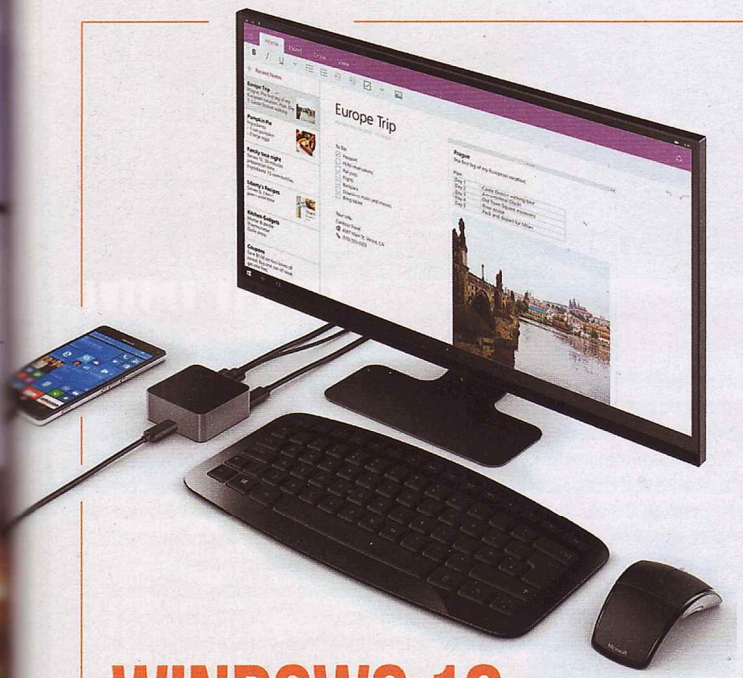
Okiem Smugglera

Nadzieję to mam (acz mizerną), że Mass Effect: Andromeda pojawi się w 2016. I mam nadzieję, że będzie to coś wartego oczekiwania (acz nie liczę – jak niektórzy po obejrzeniu teasera – że spotkamy tam kogoś znajomego). A teraz niespodzianka: drugiego dodatku do Wiedźmina 3 nie wliczam do kategorii nadziei. Dlaczego? Ponieważ mam PEWNOŚĆ, że będzie bardzo dobry. Po prostu CDP Red nie jest w stanie tego spieprzyć, no chyba że bardzo będzie chciał, a czemu miałby chcieć, u diabła? Szykuję też na dysku kącik na XCOM 2, bo „jedynkę" wspominam ciepło, nawet pomimo wkurzających uproszczeń i paru rozwiązań z ellerium wziętych, psujących radość z np. sensownie ustawionego szyku oddziału. No i nie ominę Mafii III.



SSD – DUŻE LUB SZYBKIE

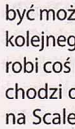
Obecnie większość SSD oferuje podobne osiągi, ograniczone interfejsem SATA III. Ale nowe płyty główne mają złącze M.2, a na rynku pojawiły się już pierwsze dyski, które osiągają kilkakrotnie wyższą wydajność (2500 MB/s zamiast 500 MB/s). Na razie są przynajmniej dwukrotnie droższe, więc w zastosowaniach domowo-growych nieopłacalne, ale mam nadzieję, że to stan przejściowy. Z drugiej strony pojawiły się też pierwsze modele z pamięciami TLC, które mają umożliwić znaczne zejście z ceną, choć kosztem niższej wydajności. Na razie ich ceny są jednak porównywalne z modelami z pamięciami MLC, od których są wolniejsze. Pozostaje mieć nadzieję, że to stan przejściowy i w 2016 będzie można kupić SSD o pojemności 500 GB za około 300 zł, a 250 GB za niecałe 200 zł. ***[Allor]***



WINDOWS 10 WSZĘDZIE

Jest już na komputerach, trafił również na XBO, a do końca roku wyląduje na smartfonach. Ale o ile w przypadku pecetów mamy do czynienia z pełną, finalną wersją, o tyle na konsoli zmianie na razie uległ tylko interfejs. Nadal nie ma ona natomiast możliwości uruchamiania aplikacji uniwersalnych, mimo iż zostało to obiecane już jakiś czas temu. To o tyle ważne, że takie aplikacje będą mogły być uruchamiane także na smartfonach. Te ostatnie to już w ogóle staną się magiczne, bo dzięki specjalnej przystawce będzie można do nich podpiąć klawiaturę, mysz i monitor, a tym samym zmienić w peceta. Oczywiście z pewnymi ograniczeniami, nie ma bowiem mowy o zgodności ze zwykłym softem, ale i tak w 2016 roku ekosystem Windowsa powinien dostać wielkiego kopa. Także dlatego, że na premierę mobilnej wersji Windowsa 10 nie załapie się rozwiązanie pozwalające na uruchamianie aplikacji tworzonych z myślą o Androidzie – mimo iż pracował nad nim kilkudziesięcioosobowy zespół, Microsoft potwierdził ostatnio, że na razie takiej możliwości na smartfonach nie będzie.

Ostatnia sprawa to zestaw HoloLens, który powinien mieć premierę w przyszłym roku. Wprawdzie będzie to wersja developerska, wyceniona na 3000 dolarów, a w tej cenie można mieć dwa zestawy Oculus Rift (oczywiście łącznie ze spełniającymi wymagania sprzętowe pecetami), ale od czegoś sensownie działająca rzeczywistość rozszerzona musi się zacząć – a pracujący pod kontrolą Windowsa 10 sprzęt Microsoftu wydaje się obecnie najlepszym do tego kandydatem. ***[Allor]***



Okiem **spikaina**

Jeszcze nie wiem, czy cieszę się na zbliżający się nowy rok. Dowiem się, jak będę wiedział, nad czym siedzą twórcy najbliżsi memu sercu. Najbardziej interesuje mnie Camelot, który – z okazji, mam nadzieję, premiery Nintendo NX – być może wreszcie zostanie zaprzężony do sklecenia nowego Golden Suna, a nie kolejnego Mario Golfa. Poza tym fajnie byłoby dowiedzieć się, czy Yasumi Matsuno robi coś poza coraz bardziej niepokojącym Unsung Story (też ponoć 2016). Jeżeli chodzi o rzeczy, o których już wiadomo, zostało mi na przykład trochę nadziei na Scalebound, ale po pokazanym ostatnio gameplayu – już bardzo niewiele. Czekam na Shardlight (kolejną grę Wadjet Eye, studia od absolutnie genialnego Blackwell), na Yooka-Laylee (kiedy ostatnio graliście w dobrą nową platformówkę 3D?) oraz... nie spodziewałem się, że napiszę to o jakiejkolwiek mobilce: Pokémon GO. To ta gierka twórców Ingressa, która każe ruszyć tyłek z domu i zostać mistrzem Pokémon. Poza tym chciałbym wreszcie mieć w co grać na moim PS4, ale pewnie znowu spędzę cały rok ze wzrokiem wlepionym w 3DS-a.

WIEDŹMIN 3: KREW I WINO

PC, PS4, XBO | RPG | CDP RED | I POŁOWA 2016

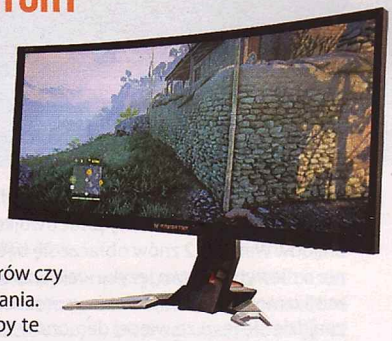
Im dłużej się nad tym zastanawiam, tym większej nabieram pewności, że Wiedźmin 3 to najlepsza gra, w jaką grałem. Kiedykolwiek. Na czymkolwiek. Na drugi, większy (mówi się o 20 godzinach) dodatek do niej czekam więc bardziej niż na jakikolwiek inny tytuł i na wieść, że okienko jego premiery zostało rozciągnięte z I kwartału na I połowę przyszłego roku, trafił mnie szlag. Szczerze nie mogę doczekać się wyprawy do słynącego z winnic książtewka Toussaint – wesołego, baśniowego, pozbawionego armii i nietkniętego wojenną pożogą, lecz kryjącego pod całą tą beztroską „krwawy sekret". O rozszerzeniu wciąż wiemy niewiele, ale Mateusz Tomaszkiewicz, odpowiedzialny w CDP Red za kwestie fabularne, zdradził, że spotkamy postacie znane z książek Sapkowskiego – można domyślać się, że chodzi m.in. o księżną Annę Henriettę (dla Jaskra: „Łasiczkę") i zielonooką nilfgaardzką czarodziejkę Fringillę Vigo, z którą przez moment łączyły Geralta stosunki. Dałbym to, co mam, a jeszcze o tym nie wiem, by rzucić się w wir tej przygody już teraz. ***[CormaC]***

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

PC | MMORPG | BLIZZARD | LATO 2016

Wierzcie, nie wierzcie, sporo czasu zajęła nam w redakcji debata, czy Legionowi – szóstemu dodatkowi do WoW-a – należy się w ogóle miejsce na naszej liście rokujących nadzieję. Kompromitująco słaby Warlords of Draenor sprawił, że nie ma już wśród nas aktywnych rajderów i w sumie przestaliśmy wierzyć, że stan ten może się jeszcze zmienić. A jednak po Blizzconie, znając już nie tylko ogólne założenia, lecz także szczegółowe rozwiązania, ja sam znów zaczynam z ciekawością łypać okiem w stronę WoW-a. Wygląda na to, że większość chybionych innowacji, jakie wprowadził WoD, zniknie wraz z nim. Nowa mechanika zaś faktycznie służyć ma graczowi – nie tyle ograniczać go, co zwiększać jego potencjał. Zaczynam też bardzo poważnie rozważać grę inną klasą – łowcą demonów (nie miałem jeszcze tanka Illidana). Jak to ostatecznie z tym będzie, przekonamy się jednak po premierze Legionu, która odbyć się ma jakoś latem – niewykluczone, że w okolicach czerwcowej premiery filmu „Warcraft". ***[g.]***

WYKRZYWIONE MONITORY I PŁYNNY OBRAZ



Gdy pierwszy raz usiadłem przed ultrapanoramicznym monitorem z wygiętym ekranem, chciałem z wrażenia usiąść jeszcze raz. Trzeci raz szukałem oparcia dla mniej szlachetnej części pleców, gdy sprawdziłem cenę monitora. Nie chcę kosmicznych technologii rakietowych, nie chcę laserów czy dziw... nych rozwiązań w kwestii sterowania. W 2016 roku życzyłbym sobie tylko, by te cudowne wyświetlacze staniały. I, o dziwo, jest na to szansa – przyzwoity monitor ultrapanoramiczny można dziś kupić już za ok. 1000 zł. Cieszy także fakt, że nie ma wpływu na cenę dodanie technologii FreeSync, która sprawia, że posiadacze kart AMD mają obraz pozbawiony irytujących wad w postaci rwania. Praktycznie nie wpływa ona na cenę sprzętu, więc super byłoby, gdyby na stałe zagościła w szerokiej gamie wyświetlaczy. ***[Krigore]***

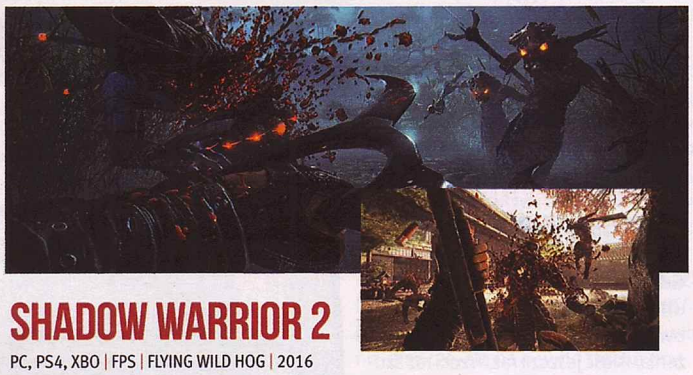
HITMAN

PC, PS4, XBO | SKRADANKA | IO INTERACTIVE | 11 MARCA 2016

Nowa część przygód Agenta 47, najsłynniejszej zachodniej skradanki, pierwotnie miała mieć premierę jeszcze w grudniu, ale została przesunięta na marzec. Dostaniemy wtedy trzy lokalizacje (każda z nich 6-7 razy większa niż największa z poprzedniego Hitman: Rozgrzeszenie), sześć misji, kilka kolejnych (w tym Tajlandia, USA i Japonia) zostanie wydanych później w formie DLC – na razie autorzy zarzekają się, że będą one bezpłatne. Oczekiwanie na nie uprzyjemnić mają kontrakty (z ponad 800 różnymi celami) oraz misje tworzone przez graczy. *[Allor]*

Okiem **Crossa**

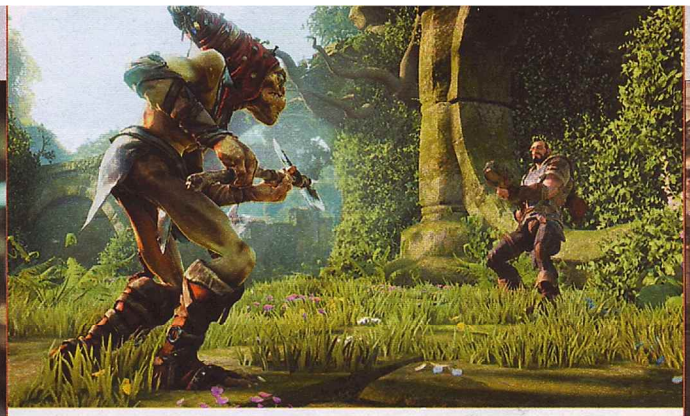
Dwa Dragon Questy, Fire Emblem Fates, Project X Zone 2, Bravely Second: End Layer – w roku Pańskim 2015 dominacja jRPG-owa 3DS-a jest niekwestionowana i choć od dawna nie skończyłem żadnego tytułu w gatunku, całkiem możliwe, że w takiej nawałnicy ciekawych gier coś wyrwie mi te kilkadziesiąt godzin z życiorysu. Szkoda, że Vita nie może liczyć na podobne wsparcie, ale cóż, nowe Gundumb Versus i trzecie Danganronpaul (czy jak-tam-się-to-wymawia) na pewno zagoszczą na mojej przesadnie drogiej karcie pamięci w dniu premiery. Trzymam kciuki za Dragon Quest Builder, który wydaje się dopasowywać minecraftową formułę do czegoś bliższego moim gustom, liczę na to, że Dissidia: Final Fantasy wyjdzie przed 2017 na PS4, wyczekuję z niecierpliwością kolejnych pecetowych portów obszernej kolekcji shooterów Cave, modlę się o następne Yakuzy na Zachodzie (w najgorszym razie czeka mnie fanowskie tłumaczenie Black Panther twórców Def Jam: Fight for NY) oraz zacieram ręce na Guilty Gear Xrd -Revelator-.



SHADOW WARRIOR 2

PC, PS4, XBO | FPS | FLYING WILD HOG | 2016

Słowo daję, jeśli warszawiakom powiedzie się wszystko, co zakładali, nie miałbym nic przeciwko temu, by pisać dwójkę przy tytule w indeksie górnym. Fabuła Shadow Warriora 2 znów obracać się będzie wokół Lo Wanga – cyngla na zlecenie o niewyparzonym języku – ale wzbogaci oldskulowy format serii liniowych misji o możliwość wskoczenia w proceduralnie generowane miejscówki, gdzie znajdzie się jeszcze więcej demonów do rozczłonkowania ostrzami, ołowiem i sarkazmem. I to z maksymalnie trzema kompanami w co-opie! Arsenał broni palnej i białej ma w sumie liczyć z górą 70 sztuk, a nowe sztuczki w stylu szybkiego kicania po dachach pagód jeszcze bardziej zdynamizują rozgrywkę, w której jedną z głównych ról ma grać coś, co nazywa się– i jest oficjalną „cechą" tytułu – Brutal Damage System. Jak dobrze, gdy od czasu do czasu gry przypomną sobie, że nie muszą na lewo i prawo strzykać patosem i emocjami. *[enki]*



DIRECTX 12 I VULCAN

Nowy interfejs pozwala programistom na znacznie lepsze wykorzystanie mocy obliczeniowej drzemiącej w wielordzeniowych procesorach, co powinni odczuć przede wszystkim posiadacze słabszych maszyn. Dodatkowo DX12 minimalizuje wpływ sterowników na liczbę fps-ów, umożliwiając znacznie szybsze przesyłanie komend do GPU. Efektem ma być zwiększenie szczegółowości obiektów oraz ich liczby – albo płynności. Pierwsze testy sugerują, że najwięcej na tym zyskają posiadacze Radeonów, które w przedpremierowych testach w Ashes of the Singularity oraz Fable Legends zapewniają lepszą wydajność niż porównywalne cenowo GeForce'y (wyjątek to pojedynek na szczycie pomiędzy GTX-em 980 Ti a Fury X, z którego zwycięsko wychodzi ten pierwszy). Do premiery pierwszych gier może się to jeszcze zmienić, a przynajmniej tak obiecuje Nvidia. Jak się to ma do deklaracji, że twórcy będą mieli niemal bezpośredni dostęp do sprzętu, możemy tylko gdybać.

Ale to jeszcze nie wszystko. DX12 ma także przynieść rewolucyjne zmiany, jeśli chodzi o wykorzystanie więcej niż jednego GPU. Obecnie – by to w ogóle zadziałało – muszą mieć one podobną wydajność i architekturę (czytaj: zazwyczaj są identyczne), do tego przygotowują klatki obrazu naprzemiennie, co zwiększa lagi, a do tego sprawia, że każdy ma kopię tych samych danych. W DX12 wszystkie GPU pracują nad tą samą klatką obrazu, więc po pierwsze Radeon może współpracować z GeForce'em lub integrą Intela, po drugie znikają lagi, a po trzecie karty zachowują się jak jedna z większą ilością RAM-u.

A Vulcan? To odpowiednik DX12, tyle że multiplatformowy (DX12 dostępny jest tylko na Windowsie 10 i XBO), co powinno ułatwić życie linuksowcom czy pecetowcom, którzy chcą zostać przy Windowsie 7. O ile nie podzieli on losu OpenGL-a, który przez brak wsparcia i problemy z kompatybilnością obecnie zupełnie się nie liczy... *[Allor]*

AMD ZEN

Pod tą nazwą kryje się nowa architektura procesorów AMD, które mają zapewniać przynajmniej dwukrotnie większą efektywność energetyczną niż obecnie dostępne układy. Do tego będą one znacznie szybsze w typowych programach, bo skupiono się zwłaszcza na wydajności pojedynczego rdzenia (przy tym samym taktowaniu ma być o 40% większa niż w obecnej generacji), a nie zwiększaniu ich liczby.

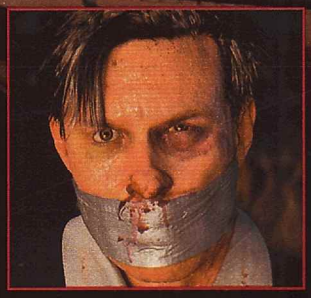
Ponoć pierwsze prototypy spełniają wszystkie oczekiwania, co jest świetną wiadomością nie tylko dla fanów AMD. Od paru lat Intel w gamingowych pecetach jest bezkonkurencyjny, przez co ceny stoją w miejscu, a wydajność rośnie zaledwie o parę procent rocznie... *[Allor]*

Okiem **enkiego**

Wiedźmin 3 wreszcie się ukazał, zaorał, jak miał zaorać, i mogę odetchnąć. W przyszłym roku niech się dzieje, co chce, jestem otwarty na wszystko, co ześlą mi bogowie dobrego gameplayu. Oprócz gier, które tu opisałem, liczę głównie na Final Fantasy XV, Total War: Warhammer i The Witness, a Darkest Dungeon z lubością ogrywam sobie znowu we wczesnym dostępie. Liczę znów na doroczne sympatyczne zaskoczenia, jakimi w poprzednich latach były kolejno Aarklash: Legacy, TransOcean i The Swindle. Jeżeli chodzi o szersze spojrzenie na branżę, czekam na to, co wyniknie ze współpracy Tomka Gopa z Techlandem (może jakaś dużo dynamiczniejsza wariacja na temat Hellraida?), oraz jakiekolwiek wieści ze strony Capy Games na temat zapomnianego już trochę Below. Zakupiłem również wór popcornu, którym będę się raczył, patrząc jak z napompowanego balonu VR po raz enty w historii będzie schodzić powietrze.

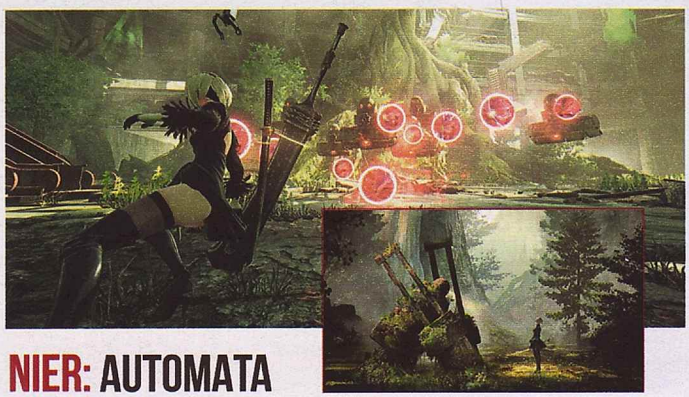
MAFIA III

PC, PS4, XBO | AKCJA | HANGAR 13 | 2016



Pierwsza Mafia zrobiła na mnie kolosalne wrażenie. To miasto. Ten klimat. Ta historia. To jedna z tych produkcji, które po ukończeniu odłożyłem z poczuciem uczestnictwa w czymś wielkim, i z pewnością mocny kandydat do listy dziesięciu najważniejszych gier mojego życia. Daniel Vávra – scenarzysta obu Mafii i reżyser pierwszej części – pracuje jednak teraz we własnym studiu nad Kingdom Come: Deliverance, a gangsterską serię oddano ekipie Hangar 13, dla której „trójka" będzie debiutem. Kierunek, w którym poszli nowi kustosze cyklu, mnie niepokoi. Żegnamy się z romantycznymi złotymi latami mafii, ściągamy garnitur i mierzwimy przylizane włosy, by przenieść się do 1968 roku i podbijać Nowy Orlean w skórze mulata Lincolna Claya, który po powrocie z Wietnamu pragnie wprowadzić do podziemia przestępczego własną organizację (jednym z jego kapitanów będzie Vito Scaletta – główny bohater „dwójki"). Podbijać całkiem dosłownie, bo wygląda na to, że Hangar 13 stawia na akcję. Strzelaniny, brutalne egzekucje nożem, pościgi, podczas których samochody wybuchają przy byle dotknięciu tak, że chyba nawet Michael Bay by się pohamował – tak prezentują się udostępnione fragmenty rozgrywki. Wydaje się, że twórcy robią własną wariację na temat GTA – i nie miałbym nic przeciwko, gdyby nie ta Mafia w tytule. Nie skreślam jednak „trójki" i mam nadzieję, że efekciarstwo i wartka akcja nie przesłonią tego, co było w poprzedniczkach bezdyskusyjnie najważniejsze, czyli fabuły.

[CormaC]



NIER: AUTOMATA

PS4 | AKCJA/RPG | PLATINUM GAMES | 2016

Sequel najbardziej nietypowego zręcznościowego erpega ostatniej generacji konsol. Mogliście przeczytać o nim szerzej w poprzednim numerze – w telegraficznym skrócie jest to gra reżyserowana przez Taro Yoko (twórcę gier powalających depresyjno-wariacką fabułą i odpychających słabą rozgrywką), nad którą pracuje Platinum Games (studio, które jeszcze nie wymyśliło dobrej historii, ale w tworzeniu scen akcji nie ma sobie równych). Obecnie wydaje się, że ten dream team doskonale kryje nawzajem swoje wady – Platinum w każdym razie na pewno nie zawiedzie, sceny walki z najnowszego zwiastuna wyglądają oszałamiająco. Oby tylko pomysłowy Yoko przebił swoje wcześniejsze pomysły w stylu „inwazja gigantycznych niemowląt-ludożerców na świat fantasy tak brutalny, że Warhammer wygląda przy nim jak Teletubisie" (Drakengard) czy „połączenie erpega, gry akcji, shmupa, Zeldy, symulatora wędkarstwa i tekstowej przygodówki" (Nier).

[Cross]

Okiem **gema**

Spojrzałem i zbladłem – tak niewiele na naszej liście gier, na które gotów jestem wydać ostatni grosz. Jedną z nich jest South Park: The Fractured But Whole (jeśli polskim tytułem nie będzie „Podzieleni, ale zrzyci" to... shame on you, Ubisoft.pl!) – sequel upośledzonego mechanicznie, ale genialnego tematycznie interaktywnego „Miasteczka South Park". Drugą grą, na którą ostentacyjnie, wręcz bezwstydnie czekam, jest American Truck Simulator – kolejny krok milowy na drodze do ciężarowej doskonałości. Jest też kilka pomniejszych potencjalnych hitów – nowe Homeworld, XCOM, Far Cry, Total War – i parę spadów, jak The Division czy Quantum Break, jednak nie zdziwię się wcale, jeśli nie wypalą. I w gruncie rzeczy byłem już gotowy oswajać się z myślą, że w 2016 będę mieć masę czasu na ogrywanie zaległości, gdy przypomniało mi się, że liczyć mogę także na te wciąż formalnie niezapowiedziane. Najważniejszą spośród takich spodzianek zaś jest Forza Horizon 3, którą ogrywać myślę totalnie.

NETFLIX W POLSCE

Krążyły plotki, że pojawi się jeszcze w 2015 roku, ale widać, że na premierę musimy poczekać. Czemu to takie ważne/ciekawe? Netflix to jeden z największych operatorów video on demand, który słynie głównie z tego, że za stałą opłatę abonamentową można mieć dostęp do mnóstwa legalnych filmów i seriali na wielu urządzeniach. Ile może kosztować w Polsce? Szczegółów nie znamy, ale na razie w całej Unii Europejskiej za podstawowy pakiet płaci się 8 € (jedna rzecz streamowana naraz w SD), standardowy to 9 € (do dwóch rzeczy streamowanych naraz w HD), a premium – 12 € (do czterech rzeczy streamowanych naraz w UHD).

[MQc]

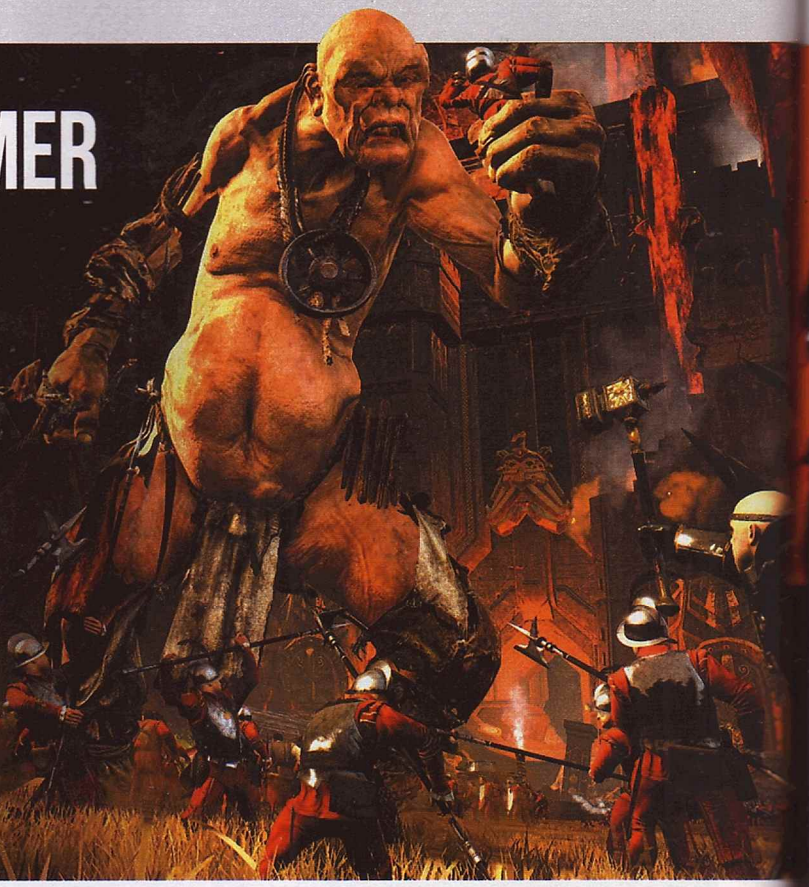
PLANET COASTER

PC | TYCOON | FRONTIER DEVELOPMENTS | IV KWARTAŁ 2016

W następnym roku wyjdą dwa duże lunaparkowe tycoony – RollerCoaster Tycoon World i Planet Coaster. I jak z pierwszym, przesuniętym na początek 2016 nie wiążę specjalnych nadziei (oby mnie zaskoczył!), tak drugi ukradł mi serce tuż po zapowiedzi. Nowy twór ojców „trójki" wydaje się spełnieniem marzeń tych, którzy wychowali się na dwuwymiarowych tycoonach i przejście w 3D traktują jako przykrą konieczność. Atrakcje są zróżnicowane i kolorowe, chodzące po wytyczonych ścieżkach parku rozrywki ludki są ładnie kreskówkowo animowane, a całość nie przytłacza złamanymi, posępnymi barwami i quasi-realizmem. Nie mogę się doczekać bety!

[9kier]

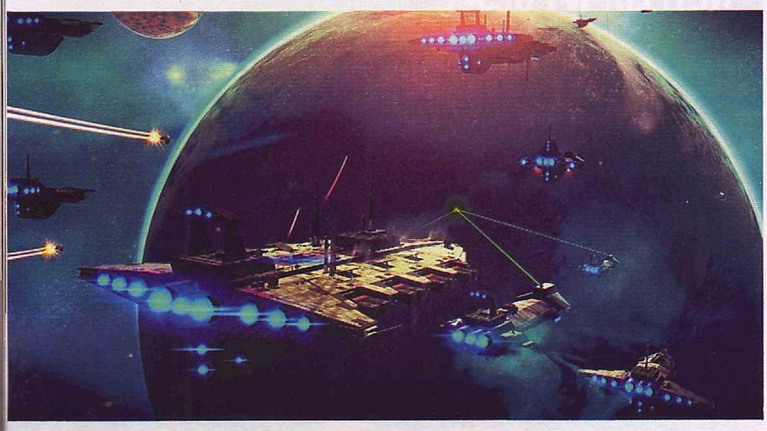
TOTAL WAR: WARHAMMER

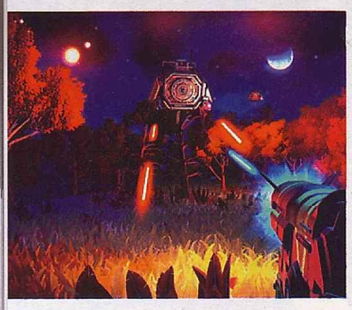


PC | RTS | CREATIVE ASSEMBLY | 28 KWIETNIA

Cudowny mariaż Total War i Warhammera Fantasy, zdolny samodzielnie ocalić dobre imię tego fantastycznego świata. Jego twórcy – brytyjskie studio Creative Assembly – zęby zjedli na zderzeniach armii i jeśli komuś może się udać transfuzja grywalności figurkowego pierwowzoru na PC – to tylko im. Po prawdzie są pewni sukcesu tak bardzo, że pierwszy Warhammer to jedynie pierwsza część planowanej trylogii.

Pomysł na Warhammera mają prosty – nie przejmować się ahistorycznością swych nowych podopiecznych (cztery armie: Imperium, krasnoludy, goblinoidy i wampiry) i potraktować ich równie poważnie jak wcześniej cesarstwa Rzymu, szogunów, Napoleona. Ponownie gra toczyć się będzie na dwóch planach – w turach na mapie strategicznej i w czasie rzeczywistym w trakcie bitew. W tych ostatnich, po raz pierwszy w historii serii, będą brać udział bohaterowie – jednostki zdolne w pojedynkę przeważać losy starć. Jedną z nich jest choćby sam Cesarz Karl Franz (gra osadzona jest w klasycznym okresie Warhammera Fantasy), który z siodła swego wiernego hipogryfa gromić będzie obmierzłych zielonoskórych. Inną ważną nowością będą czary, które dodatkowo zdynamizują rozgrywkę i pogonią kota bardzo dobrej nawet w wersji alfa AI. Właśnie dlatego, mimo że minęły całe dekady od czasów, gdy roznosiłem w pył armie w Shadow of the Horned Rat i Dark Omen, cieszę się na myśl o nowym dziele Creative Assembly. Dziesiąty, jubileuszowy Total War, ten Total War do kwadratu, premierę mieć będzie 28 kwietnia. *[g.]*





NO MAN'S SKY

PC, PS4 | EKSPLORACYJNA/SPACE SIM | HELLO GAMES | CZERWIEC 2016

W pewnych kręgach graczy hype na pierwszą dużą produkcję niewielkiego brytyjskiego studia osiągnął już poziom zgoła kosmiczny. Istnieje ku temu kilka powodów. Jeżeli wszystko się uda, No Man's Sky postawi kamień węgielny pod zupełnie nowy podgatunek angażujących gier powstałych dzięki generowaniu proceduralnemu (cała cholerna ogromna galaktyka!). Nie tylko pod względem ukształtowania powierzchni całych planet, na których można swobodnie lądować, lecz także fauny, flory, broni, statków i czego tam jeszcze. Będzie to również wspaniałe miejsce dla niespełnionych eksploratorów, którzy szlifowali swoje talenty przez półtora roku w Elite: Dangerous, by wyruszyć na międzygwiezdną wyprawę, jakiej nie zaoferuje nawet najdroższy film rodem z Hollywood. To – wybaczcie wielkie słowa – gra, jakiej nie było. Stąd też czekam w miarę cierpliwie. *[enki]*

ELASTYCZNE WYŚWIETLACZE

W 2015 elastyczność ograniczała się do wygiętych boków lub nadanej całemu ekranowi lekkiej krzywizny. W przyszłym roku na rynek mają jednak trafić urządzenia z wyświetlaczami, które będzie można wyginać. I trafią one zarówno do smartfonów (takie modele najpewniej już w styczniu, podczas targów CES, zaprezentuje Samsung i/lub LG), jak i do smartwatchy, bo Sony pokazało już własny model z ekranem e-ink, który pokrywa nie tylko samą tarczę, lecz także cały pasek – a premierę ma mieć właśnie w 2016. *[Allor]*

NINTENDO NX

Bawią mnie nadzieje niektórych na to, że kolejna konsola Nintendo będzie równie mocna lub mocniejsza od PS4 i XBO. Nigdy w historii firmy się to nie opłaciło (wręcz przeciwnie), a słabe sprzętowo Wii U na rynku nie poradziło sobie raczej z miliona innych powodów. Ja mam więc nadzieję na to, że Nintendo nadal będzie robić to, co zadowala ich core'owych fanów – dobre gry na dedykowany sprzęt. I że potwierdzi się to, o czym mówi się od dawna: jeden system, wiele urządzeń, w tym co najmniej jedno przenośne. Zjednoczone jakiś czas temu siły dywizji stacjonarnej i handheldowej będą w stanie zalać nową platformę tyloma tytułami, że nie nadążymy z kupowaniem. Zapowiedziany sprawny system kont czy ewentualne zdjęcie blokady regionalnej też byłyby miłymi dodatkami. *[spikain]*

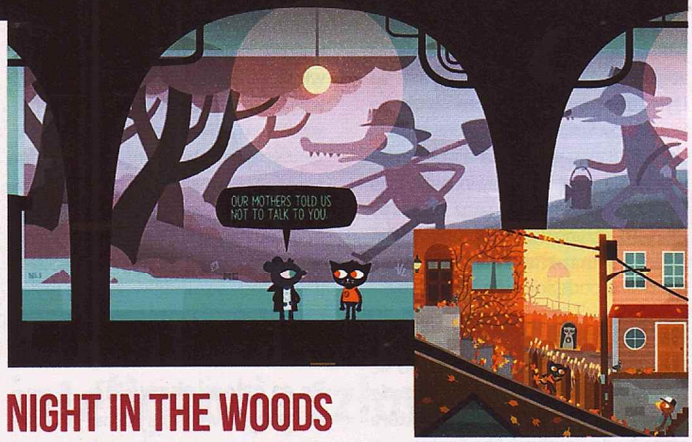
Okiem Krigora

Od zeszłego roku w dalszym ciągu niewiele się zmieniło – ciągle czekam na reedycję Red Dead Redemption. Najlepiej kompleksową, tak jak to się stało w przypadku Gears of War. Ale cóż, Rockstar zamiast tego zajmuje się jakimiś pierdołami i łapie cziterów w GTA Online, które już dawno #nikogo. Może jednak w końcu ktoś tam pomyśli i dostaniemy ponowne wydanie jednej z najlepszych gier w historii. A z bardziej przyziemnych perspektyw, które mają większą szansę na realizację... Liczę na to, że nadchodzący Deus Ex będzie dla mnie impulsem, by przeprosić się z konwencją cyberpunku – tak w sam raz, by zaostrzyć sobie apetyt i chłonąć każdą, najmniejszą nawet informację na temat tworzonej przez CDP Red gry Cyberpunk 2077. Wieki temu, gdy po raz pierwszy pojawiły się doniesienia o pracach nad tym tytułem, nieśmiałe zapowiedzi wskazywały na premierę w 2016 roku. Oczywiście nic z tego nie będzie – w sumie dobrze, bo to byłby król wszystkich możliwych zestawień, a tak możecie sobie znaleźć coś bardziej oryginalnego. ;)

PERSONA 5

PS3, PS4 | JRPG | ATLUS (PERSONA TEAM) | 2016

Za dnia delikatnie hipsteryzujący się młodzieniec spędzający czas w przytulnych knajpkach i bez problemu wpasowujący się w najbardziej stylowe miejscówki w Tokio – w nocy zaś uzbrojony w moce paranormalne król złodziei, Arsène Lupin dwudziestego pierwszego wieku, który z czarującą blond włamywaczką odzianą w skórę i najlepszym kumplem uzbrojonym w strzelby rabuje osoby odpowiedzialne za wszelkiego sortu metody „zniewolenia społeczeństwa". Kto nie pozazdrościłby licealnego życia bohaterowi Persony 5? Zwłaszcza że jego elementy składowe to dynamiczne walki, co krok zaskakująca nowymi sztuczkami eksploracja, bezbłędnie jazzujący soundtrack oraz najbardziej stylowe menusy w historii gier wideo. Bardzo możliwe, że Final Fantasy XV będzie musiało przenieść premierę na 2017, by stać się japońskim erpegiem roku... *[Cross]*



NIGHT IN THE WOODS

PC, PS4 | PRZYGODOWA | INFINITE FALL | 2016

Mam na dwuwymiarową przygodówkę Infinite Fall oko, od kiedy w październiku 2013 zobaczyłam ją na Kickstarterze, i gdy tylko mogę, przypominam o niej w CDA. Forma jest lekka, ale zwiastun wywołuje poczucie nadciągającej katastrofy i sugeruje, że scenariusz będzie mroczny i gorzki. Gra miała wyjść już w tym roku, ale niestety przesunęła się na następny. Na szczęście twórcy nie zniknęli z powierzchni ziemi, w zeszłoroczne święta wypuścili nawet darmowe Lost Constellation (do ograna na oficjalnej stronie), które jest quasi-demem – zimową grą na tym samym silniku. Czekam naprawdę niecierpliwie, bo muzyka Aleca Holowki i animacje Scotta Bensona to połączenie, które sprawdza się wyśmienicie. Zamierzam szlajać się z przyjaciółmi po Possum Springs, wandalizować miasto dla zabawy, odkrywać swoje zdolności paranormalne i dowiedzieć się w końcu, co niepokojącego czai się w okolicznym lesie. *[9kier]*

NOWE GEFORCE'Y I RADEONY

W 2015 roku całkowicie nowe układy zaprezentowało jedynie AMD, ale Fury to najdroższe z Radeonów. Do tego dostępne są jedynie w wersji z 4 GB pamięci, co negatywnie wpływa na wydajność przy wyższych rozdzielczościach (a do niższych wystarczą tańsze karty). Nowe modele (a zapowiedziano dwa kolejne układy, z których można zrobić kilka różnych kart) będą mogły mieć do 16 GB (przydadzą się w rozdzielczościach większych niż Full HD), do tego mają być dwukrotnie wydajniejsze energetycznie, co powinno znacząco poprawić kulturę pracy, a także zmniejszyć wysokość rachunków za prąd. Nie ma natomiast co oczekiwać rewolucji, jeśli chodzi o liczbę fps-ów w niższych rozdzielczościach – obecna architektura AMD radzi sobie bardzo dobrze w DX12, przyszłoroczne modele czekają więc tylko drobne usprawnienia.

Więcej obiecuje Nvidia, ale po części dlatego, że obecne GeForce'y korzystają ze starych pamięci GDDR5, więc przejście na HBM2 daje znacznie więcej niż w przypadku AMD, który w Fury użył HBM. Liczba tranzystorów (to niezła miara złożoności układu) będzie jednak bardzo podobna jak w Radeonach, takoż ilość pamięci i jej rodzaj, co sugeruje, że należy oczekiwać podobnej wydajności. W już dostępnych materiałach jest wprawdzie mowa o kilkukrotnym wzroście wydajności obliczeniowej, ale mowa o układach profesjonalnych. Jakie to będzie miało przełożenie na liczbę fps-ów, zwłaszcza w przypadku tańszych kart graficznych, nie wiadomo – ale skoro tyle się mówi o VR, optymistycznie mam nadzieję, że następca GTX-a 960 (i 380) będzie oferował wydajność na poziomie właśnie GTX-a 970/R9 390X.

Dobrze powinno być także w przypadku układów laptopowych, bo wyższa sprawność energetyczna pozwoli stosować wydajniejsze GPU. A skoro pod koniec 2015 roku w notebookach zagości pełny GTX 980 (bez „m" na końcu), 2016 powinien być dla mobilnych pecetów co najmniej równie ciekawy. *[Allor]*

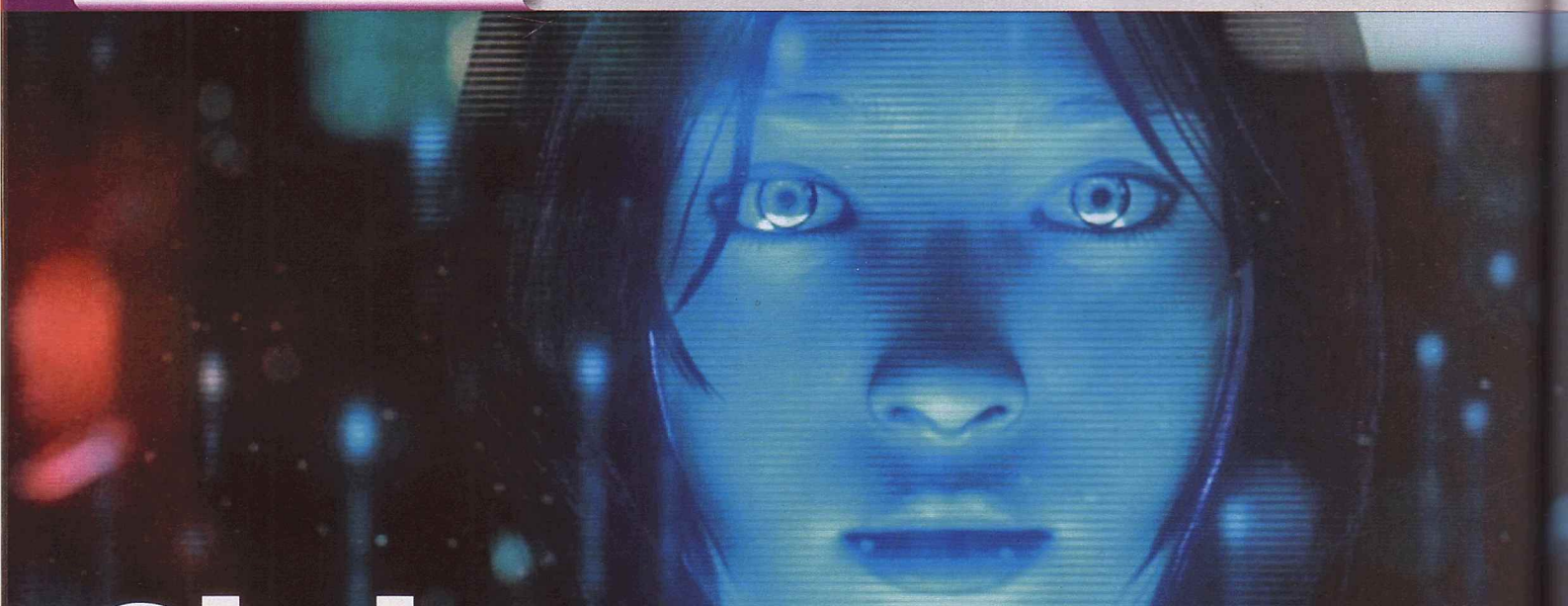
POKKÉN TOURNAMENT

WII U | BIJATYKA | NAMCO BANDAI | II KWARTAŁ 2016

Gra, w której Pikachu przebiera się w strój meksykańskiego zapaśnika, a kiedy akurat nie ma na to ochoty, naśladuje Heihachiego z Tekkena. Na tym moglibyśmy zakończyć listę powodów, dla których warto czekać na Pokkén Tournament, ale jest ich znacznie więcej. To prawdziwa mieszanka Tekkena i Pokémonów: Bandai Namco postawiło na bardzo swobodną interpretację zachowania stworków, czyniąc z nich autentyczne i – wybaczcie – całkiem kozackie postacie idealnie pasujące do bijatyki. Obok Charizarda czy Suicune'a pojawiają się Blazikeny i Machampy, bardziej przypominające stylem walki dowolnego fightera niż jakiekolwiek głaskanie się po twarzy znane nam z serialu. Czekam na Pokkén Tournament bardziej niż na kolejne Pokémony i kolejnego Tekkena. I po cichu liczę, że dodadzą jeszcze Scizora... *[spikain]*

Okiem Mac Abry

Nadchodzący rok nie rozpieszcza fana strategii (który nie przepada za Warhammerem). No ale spóźniony XCOM 2 to solidna zaliczka na to, by 2016 rok uznać za w miarę udany. A że lubię też RPG, to liczę na to, że czeskie Kingdom Come: Deliverance będzie dla mnie sensownym substytutem tych emocji, które w 2015 dostarczył mi Wiedźmin. W Deus Eksa takoż chętnie zagram. Mam również pewne plany związane z No Man's Sky. I choć MQc się krzywi, że niemal co roku wstawiam ten sam tekst – to i tak napiszę, że liczę najbardziej na te gry, na które nie liczę. Tzn. że znienacka wyskoczy coś, na co wcześniej nie zwracałem uwagi, i z całej siły kopnie mnie w d..., pozostawiając z otwartą ze zdumienia paszczą i oczami w słup. Choćby nawet jakiś chuderlawy indyk. |CDA|



Słaba sztuczna inteligencja

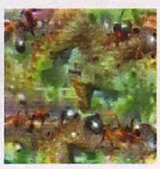
Myśli, że jest: AI

Apple ma Siri, Microsoft Cortanę, a Google – Google Now. Bazującego na sztucznej inteligencji asystenta uruchomił także Facebook. Tyle że okazał się fałszywie sztuczny, to znaczy – prawdziwy. Czyli nieprawdziwy... Zamotałem? To zacznijmy od początku.

Na początku były automaty udające żywe istoty, które konstruowano jeszcze w starożytności, ale ze sztuczną inteligencją miały one wspólne tylko to, że same były sztuczne (jak zabawki Archytasa, wśród których był ponoć nawet latający gołąb) albo wręcz mityczne (jak wojownicy ze smoczych zębów z mitu o Argonautach). Na poważnie tym zagadnieniem zaczęto się zajmować dopiero w połowie ubiegłego wieku, a pierwsze efekty były nad wyraz zachęcające. Szybko okazało się jednak, że podejście symboliczne, polegające na tworzeniu modeli matematyczno-logicznych, sprawdza się tylko w przypadku bardzo ograniczonych wycinków rzeczywistości. Także drugie podejście do AI, zapoczątkowane w Japonii w latach 80. XX wieku, stawiało na pierwszym miejscu logikę i symbole. Dzięki szybszym maszynom ze znacznie większą ilością pamięci udało się stworzyć kilka udanych systemów eksperckich (w tym jeden, który nieomal doprowadził do zagłady ludzkości – patrz: ramka), ale i tym razem ostatecznie niewiele z tego wyszło, bo koszt ciągłego dostarczania danych i aktualizowania algorytmów okazał się zbyt duży, by miało to na dłuższą metę sens. Od paru lat mamy jednak do czynienia z trzecią falą badań nad AI, a tym razem główne skrzypce gra tak zwane podejście subsymboliczne.

Bawolec

Miarka kuchenna


Mrówka

Rozgwiazda

Błazenek

Banan

Spadochron

Śruba

Sztuczną inteligencję się uczy, a nie programuje. Wychodzi różnie – powyżej widać, jak AI szkolone do rozpoznawania obrazów „wyobraża sobie" niektóre obiekty.

Naśladowanie natury

O ile wcześniej inteligencję starano się zaprogramować, o tyle **obecnie przede wszystkim tworzy się programy, które same będą się uczyć**. Choć w tym wypadku „programy" to niezbyt dobre określenie, bo tak w zasadzie to symulują one działanie sieci neuronowych i dopiero te sieci „myślą". Tyle że zanim będą się do czegokolwiek nadawały, muszą pójść do szkoły, w której nabędą odpowiednie nawyki. I nie, nie jest to wcale przenośnia. Podobnie jak „neuronowe" w nazwie takich systemów.

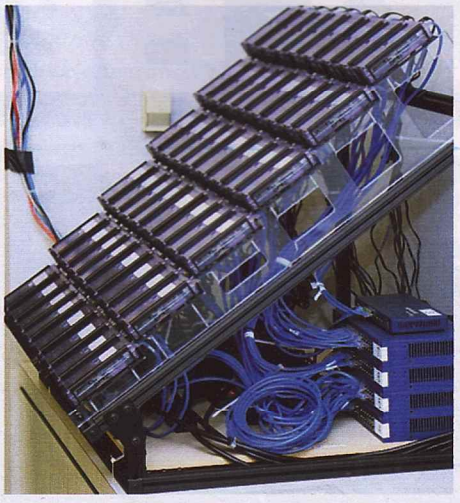
Ich główną częścią składową nie jest bowiem zbiór zasad i danych, ale wirtualne neurony i łączące je synapsy, działające na bardzo podobnych zasadach jak te prawdziwe, tworzące podobne struktury. I tak jak mózgi ludzi czy zwierząt nie tyle się je programuje, co uczy. Na przykładach: w przypadku systemów rozpoznawania obrazu taki standardowy elementarz nazywa się ImageNet (www.image-net.org) i zawiera obecnie ponad 14 milionów zdjęć oraz ich opisów, branych z serwisów internetowych z Flickrem na czele. To wystarcza, by uważany za jeden z najlepszych tego typu systemów, opracowany przez Microsoft Project Adam, mógł lepiej od ludzi rozpoznawać obiekty widoczne na zdjęciach (także tych sekundę wcześniej wykonanych smartfonem) czy naszkicowane ołówkiem bądź myszką.

Po co człowiekowi AI?

Sieć neuronowa, która jest na tyle dobra w rozpoznawaniu obrazu, że może nawet podać rasę sfotografowanego psa (na tym polegała pierwsza publiczna prezentacja Project Adam), wydaje się jednak na pierwszy rzut oka co najwyżej ciekawostką. Również jeśli połączy się ją z Cortaną, dzięki czemu możliwe stanie się zadanie swojemu telefonowi pytania „a ten pies to jakiej jest rasy?" – i otrzymanie poprawnej odpowiedzi. Można też podłączyć taki system do kamer (w centrum handlowym, na lotnisku czy w całym mieście)

Prawdziwy sztuczny mózg

Sieci neuronowe będące odwzorowaniem rzeczywistych struktur spotykanych w naturze zaczęły być wykorzystywane w badaniach nad chorobami psychicznymi. Na razie nie można jednak w zadowalający sposób odtworzyć mózgu człowieka. Najbliżej tego są naukowcy z Japonii i Niemiec, którzy opracowali program symulujący działanie 1% ludzkiego mózgu, ale nawet w tym przypadku jedna sekunda pracy wirtualnych neuronów wymagała aż 40-minutowego wysiłku czwartego pod względem wydajności superkomputera na świecie.



Tyle że symulacja działania synaps i neuronów w normalnych komputerach to nie wszystko. IBM pracuje nad chipem, w którym są one odwzorowane sprzętowo. Najnowsza jego generacja, zwana TrueNorth, zawiera 5,4 miliarda tranzystorów, ale podczas pracy pobiera tylko 70 miliwatów energii elektrycznej (dla porównania tradycyjny procesor podczas pracy pobiera od 5 do ponad 100 W). Oczywiście nie zastąpi on zwykłych układów w tradycyjnych pecetach, ale za to 48 takich kostek pozwala symulować działanie mózgu gryzonia. A to dopiero początek...

AI zabija ludzkość... prawie

Na początku lat 80. KGB stworzyło własny system ekspercki, który miał przewidywać prawdopodobieństwo ataku nuklearnego na ZSRR. Stanowił część operacji RYaN, a wynik podawał w postaci liczby. Na początku przyjęto, że wyższa niż 70 będzie oznaczała, że jest bezpiecznie. Potem obniżono próg do 60. W 1983 roku, po zestrzeleniu koreańskiego samolotu pasażerskiego oraz serii zakrojonych na szeroką skalę ćwiczeń NATO, liczba ta spadła jednak do 40, co według wcześniejszych założeń oznaczało, że atak jest w zasadzie pewny. A 26 września satelity szpiegowskie Oko wykryły start rakiety balistycznej. Kilka minut później czterech kolejnych. Gdyby to AI miała ostatnie słowo, nigdy nie ukazałby się pierwszy numer CD-Action, a świat znany z Fallouta byłby jedynie marzeniem (bo broni jądrowej jest więcej niż potrzeba do całkowitego zniszczenia powierzchni Ziemi). Na szczęście nie pozbyto się jeszcze całkiem ludzi, a dyżur miał wtedy Stanisław Jewgrafowicz Pietrow, który doszedł do wniosku, że USA nie zaatakowałoby tylko pięcioma rakietami, mimo iż tyle wystarczyłoby do zrównania z ziemią nawet 40 celów. Dlatego zignorował sygnał (okazało się, że wywołało go odbicie Słońca na nietypowej formacji chmur), dzięki czemu możemy teraz o tym pisać.

i kazać mu szukać konkretnych osób. Rozpoznawanie twarzy to obecnie również banał – Facebook pochwalił się 98% skutecznością swoich komputerowych minionów, które świetnie radzą sobie także w przypadkach, gdy wcześniej „widziały" zdjęcie sprzed kilku lat. Ba, system ten podaje prawidłowe odpowiedzi w 83% przypadków, nawet jeśli twarz nie jest w pełni widoczna!

Ale obraz to nie wszystko. Napędzani sztuczną inteligencją komputerowi asystenci całkiem nieźle radzą sobie także z rozpoznawaniem mowy. To już nie czasy prostego szukania słów kluczowych, by wyświetlać dopasowane do nich reklamy. Na przykład Apple w iWatchu podaje sugestie szybkich odpowiedzi na wiadomości otrzymywane od innych (podobne rozwiązanie pojawiło się ostatnio również w Gmailu). Do ideału jeszcze sporo brakuje, stąd też na przykład **na Facebooku na niektóre co bardziej skomplikowane pytania odpowiadają na razie ludzie.** Co – tak na marginesie – udało się wykryć nie tylko dlatego, że zbyt dobrze, jak na obecny poziom rozwoju sztucznej inteligencji, odpowiadali na pytania, ale przede wszystkim dlatego, że robili literówki.

Obecnie jednak wśród badaczy panuje na tyle duża euforia, że wydaje się jedynie kwestią czasu, kiedy żywi nadzorcy przestaną być potrzebni. **Google chwali się, że ma już system, który potrafi dokonać rozbioru logicznego zdań, a udzielając odpowiedzi, bierze pod uwagę wcześniejsze wypowiedzi i kontekst.** Magia? Przecież opracowany przez IBM-a system Watson wygrał z najlepszymi ludźmi w Jeopardy! (polski odpowiednik nazywał się Va Banque), teleturnieju, w którym dojście do zasobów wiedzy jest równie istotne co rozumienie pytań. W roku 2011 – od tamtego czasu IBM udostępnił Watsona innym, dzięki czemu służy radami między innymi lekarzom, pomagając w walce z rakiem, a także rozwesela dzieci konwersacją w zabawkach CogniToys.

Mocna sztuczna inteligencja

Obecnie to jednak wyłącznie przypadki co najwyżej tak zwanej słabej AI. Takiej, której możliwości są ograniczone do jakiegoś niewielkiego wycinka rzeczywistości. **Nie ma ona własnej świadomości, nie potrafi też wyjść poza narzucone odgórnie ramy.** Choć nie jest to wcale niezbędne, by doprowadzić do poważnych problemów. Wystarczy, że będzie nadzorowała sieć energetyczną, zarządzała elektrownią lub na przykład światłami na skrzyżowaniach – i wpadnie na pomysł, którego nie było w żadnych scenariuszu. Bo sprawdzenie, co naprawdę potrafi sieć neuronowa, jak się zachowa w rzeczywistości, jest równie proste co w przypadku uczniów – trzeba przeprowadzić testy i ocenić odpowiedzi. A wtedy na przykład okaże się, że nieodłączną częścią hantli jest według AI zgięta w łokciu ręka, a rozgwiazda (takie morskie zwierzę) to... wzorek (taki jak na screenie na poprzedniej stronie).

Na horyzoncie majaczy jednak mocna sztuczna inteligencja, zwana również prawdziwą lub ogólną. Nie będzie miała ograniczeń, zyska świadomość i – według badaczy – doprowadzi do największej zmiany w historii ludzkości. Bo albo doprowadzi do naszej zagłady, gdy nie będziemy jej już do niczego potrzebni, albo się z nami zespoli, nieskończenie zwiększając nasze możliwości intelektualne. To, która wersja jest prawdziwa, okaże się najpewniej w przeciągu najbliższych 30 lat, czyli w okolicach 750. numeru CD-Action. |CDA|

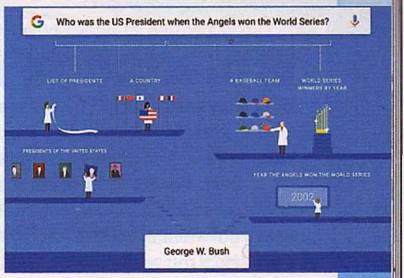
Za 30 lat AI będzie miała inteligencję człowieka.

Szachiści są bez szans

Jako pierwszy z arcymistrzem wygrał stworzony przez IBM komputer Deep Blue. W 1996 roku, jedną partię. A cały mecz – rok później. Maszyna była wielkości szafy, a przegrany, Garri Kasparow, oskarżył przeciwnika o oszukiwanie (a konkretnie – o to, że komputerowi pomagali ludzie), więc... komputer poszedł na żyletki. To było 20 lat temu. Obecnie programy komputerowe są już tak dobre, że odpowiadają na przykład za błyskotliwą karierę arcymistrza Gaioza Nigalidze, przyłapanego w 2015 podczas turnieju w Dubaju na korzystaniu z iPhone'a w toalecie... Co ciekawe, jego kariera nabrała tempa 8 lat temu, niemal dokładnie wtedy, gdy pojawiły się pierwsze iPhone'y. Zresztą obecnie siła gry najskuteczniejszych programów szachowych przekracza 3300 puntów w skali Elo, podczas gdy najlepszy w historii człowiek osiągnął 2882. Co pozostaje? Obecnie już jedynie japońska gra Go, ostatnia, w której człowiek jest jeszcze w stanie pokonać maszynę. Pytanie brzmi: jak długo?

Test Turinga

Teoretycznie jego zaliczenie przez maszynę będzie znaczyło, że posiada ona zdolność porozumiewania się językiem naturalnym, a zatem – w każdym razie pośrednio – myśli w sposób podobny do ludzkiego. Test przeprowadzany jest zdalnie, a ostateczny werdykt wydają sędziowie. Obecnie najlepszy wynik osiągnął Cleverbot, z którym można pogadać (po angielsku) pod adresem www.cleverbot.com lub korzystając z aplikacji na iOS-a lub Androida. Podczas konkursu w 2011 jako żywą osobę oceniło go 59,3% rozmówców, podczas gdy „żywą" grupę kontrolną – 63,3%. Nikt jednak nie twierdzi, że Cleverbot ma jakąkolwiek inteligencję...



Tak wygląda rozbiór logiczny zdania w wydaniu AI – i lista baz danych, z których musi ona korzystać, by podać odpowiedź.

PRZEBŁYSKI MOCY

Nastały czasy rozkwitu branży gier. Developerzy zrzeszeni pod banderą Lucasfilm Games, a następnie LucasArts od wielu lat tworzą produkcje bazujące na trylogii „Gwiezdnych Wojen". Większość z nich zyskuje rozgłos głównie z uwagi na znaną markę, o części nawet sami twórcy chcieliby zapomnieć, ale kilka z nich wyróżnia się z tłumu. Są wyjątkowe. Porywają tłumy. Obserwuje się w nich niesłychanie wysokie stężenie Mocy. Oto najlepsze z najlepszych gier spod znaku Star Wars.

Liczy swoje midichloriany: ***enki***

TIE FIGHTER

1994 | Totally Games | space sim

Sequel **X-Winga**, pierwszej DOS-owej gry z uniwersum Gwiezdnych Wojen – lepszy, ładniejszy i pozwalający dla odmiany zasiąść za sterami imperialnych maszyn. Jako dzielny pilot sił odpowiedzialnych za utrzymanie prawa i porządku w galaktyce, rozpoczynając od wydarzeń następujących po zwycięstwie Imperium na Hoth, gracz piął się po szczeblach kariery. Wykonywał misje patrolowe, zestrzeliwał Rebeliantów, piratów, a nawet imperialnych zdrajców. Podobnie jak w poprzedniej odsłonie rozgrywka zakładała konieczność odpowiedniego rozdzielania energii pomiędzy broń, silniki i osłony. W kolejnych latach ukazały się jeszcze dwie odsłony serii: **X-Wing vs. TIE Fighter** (1997) oraz **X-Wing Alliance** (1999), ale nie zdołały zawładnąć w równym stopniu wyobraźnią fanów kosmicznego latania. Na godnego następcę czekamy już ponad dwie dekady.

EPISODE I: RACER

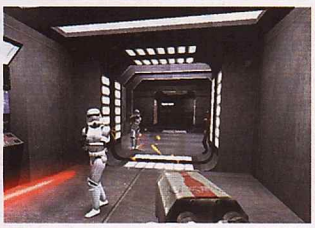
1999 | LucasArts | wyścigi

Czasy „nowej trylogii", a zwłaszcza okolice premiery Epizodu I, przez wiernych fanów Gwiezdnych Wojen na zawsze stały się odpowiednikiem historycznej wielkiej smuty i do dziś w wielu kręgach towarzyskich za wypowiedzenie słów „Jar Jar" lub „midichloriany" grozi surowy ostracyzm. Po premierze Star Wars Episode I: The Game wydawało się, że kryzys nie ominie graczy, a tu znienacka zaatakował Racer – **najszybsza i najbardziej emocjonująca ścigałka od lat**. Poczucie prędkości przy wbijaniu się futurystycznym rydwanem w szczeliny kanionu przy 700 km/h było naprawdę nieziemskie, tory na ośmiu planetach mamiły pięknymi widokami i straszyły pułapkami (pustynni jeźdźcy na Tatooine, lód, na którym ślizgały się (!) maszyny na Ando Prime). Do tego zabawny Watto w roli sklepikarza/machanika, charakterystyczny łupiący dźwięk silników Sebulby i cztery jednostki napędowe Bena Quadinarosa. Developerzy wyciągnęli z najlepszej sekwencji filmowej „jedynki", ile mogli, i aż szkoda, że dziś tak trudno znaleźć grę, by sobie przypomnieć dawne czasy. Powstała jeszcze kontynuacja, **Star Wars Racer Revenge**, dostępna na PS2 i PS3.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

2002 | Raven Software | FPS/akcja

Tak naprawdę na uwagę zasługuje cała seria o Kyle'u Katarnie, począwszy od FPS-a **Dark Forces** (1995), który swego czasu podjął walkę o serca graczy z dwiema częściami Dooma. Sequel **Jedi Knight: Dark Forces II** (1997) wprowadził bohatera we wspaniały świat modeli 3D i oprócz wszelkiej maści blasterów wcisnął mu w dłoń miecz świetlny. Po przekazaniu przez LucasArts sterów studiu Raven Software doczekaliśmy się w 2002 roku Jedi Knighta II: Jedi Outcast. Obok oczywistych usprawnień w postaci lepszej grafiki czy silnika fizycznego zdobyła ona moje serce możliwością wklepania kodu na realistyczną walkę mieczem lub innymi słowy rozczłonkowywanie oponentów. Fruwające głowy stormtrooperów, pojedynki z Sithami błyskawicznie kończące się śmiercią oponenta lub Katarna – wrażenie bycia prawdziwym śmiercionośnym „dżedajem" było niesamowite. Serię zamknęło **Jedi Academy** (2003), ale już bez Katarna w roli głównej.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

2003 | BioWare | RPG

To najlepsze, co branża gier wydała w kwestii Gwiezdnych Wojen, bez dwóch zdań. Casey Hudson i Drew Karpyshyn (którzy lata później zrobili sobie własne Gwiezdne Wojny w postaci serii Mass Effect) stworzyli fabułę, która Lucasowe scenariusze bezlitośnie zawstydza głębią, rozwojem bohaterów i zwrotami akcji. To też pierwsza jaskółka gameplayowych zmian, które miały wprowadzić gatunek komputerowych erpegów w nowe, szybsze i „bardziej trójwymiarowe" czasy. Akcję osadzono 4000 lat przed powstaniem Imperium, graczowi pozwolono stworzyć własną postać i podążać jasną lub ciemną stroną Mocy, a także obudowano ją murem ciekawych charakterologicznie kompanów, wśród których prym wiodła młoda adeptka Jedi Bastila (w tej roli przyszła gwiazda growego dubbingu Jennifer „Shepard" Hale). Piętrzące się problemy na drodze ku Gwiezdnej Kuźni i wrednemu Darthowi Malakowi z równą przyjemnością rozwiązywało się na drodze dialogu oraz walki.

Tej drugiej w tle akompaniował stuk wirtualnych kości podpiętych pod mechanikę DnD, ale gracz interesował się głównie dynamiczną akcją na ekranie i okazjonalnym pauzowaniem jej, by wydać komendy dwójce wybranych wcześniej, podążających za nim enpeców. Do zwiedzenia było kilka dużych lokacji, w tym Tatooine, Kashyyk i Korriban, a także m.in. Ebon Hawk – frachtowiec i zarazem baza wypadowa całej ekipy. No i ten twist fabularny! Po licznych nagrodach gry roku KotOR na stałe zapisał się w pamięci graczy i branżowej hali sław, BioWare zajęło się produkcją Jade Empire, ale przedtem poleciło LucasArts studio, które mogłoby się zająć ewentualną kontynuacją. W 2005 roku dostaliśmy prawdopodobnie drugą najlepszą gwiezdnowojenną grę w historii, czyli stworzone przez Obsidian **Knights of the Old Republic II – The Sith Lords**. Choć nie było łatwo sprostać oczekiwaniom graczy po „jedynce", Chris Avellone i spółka wyszli ze starcia z kodem z tarczą, a ich dzieło pod względem fabuły porównywane było do „Imperium kontratakuje". Trzeciej części nie doczekaliśmy się nigdy, ale o tym przeczytacie po przewróceniu strony.

EMPIRE AT WAR

2006 | Petroglyph Games | RTS

Zaskakujące, w jak niewielkim stopniu marka Gwiezdnych Wojen zaistniała w gatunku gier strategicznych – czy to turowych, czy RTS-ów. Zanim pojawiło się Empire at War, warte wzmianki było w zasadzie jedynie Galactic Battlegrounds (2001) od Ensemble Studios. Petroglyph, studio powstałe na gruzach legendarnego Westwood Studios, podeszło do zadania stworzenia RTS-a osadzonego w uniwersum Lucasa z właściwym sobie rozmachem. Oprócz kampanii fabularnej dostępne były tryby galaktycznego podboju łączącego ekspansję strategiczną z bitwami w czasie rzeczywistym, a także potyczek. Walczyć można było o 44 planety, zarówno na ich powierzchniach, jak i w kosmosie. Do dyspozycji były AT-AT, Star Destroyery, TIE Fightery, brygady stormtrooperów, a nawet sama Gwiazda Śmierci. **Niestety starcia w przestrzeni były rozgrywane w jednej płaszczyźnie**, nic sobie nie robiąc z gameplayowych zdobyczy trójwymiarowych Homeworldów. Jeszcze w tym samym roku Petroglyph zdążył wydać dodatek Forces of Corruption, w którym doszła trzecia frakcja, Konsorcjum Zanna. Ponoć jego fabuła uznawana była za niezgodną z kanonem Star Wars expanded universe, ale od kiedy nastały czasy Disneya, nikt sobie tym już nie zaprząta głowy.

LEGO STAR WARS

2005 | Traveller's Tales | akcja

Osobiście gier z Lego w tytule mam od kilku dobrych lat już po dziurki w nosie. Nie ulega jednak wątpliwości, że w 2005 roku Traveller's Tales wpadło na iście genialny pomysł połączenia światów gier, klocków i Gwiezdnych Wojen w skropionym dużą dozą niewymuszonego humoru Lego Star Wars. To najlepsza, a w zasadzie jedyna licząca się (oprócz Racera, rzecz jasna) gradaptacja drugiej trylogii filmowej, która pozwoliła się wcielić w klockowe postacie z filmów (prawie 60!) i po prostu pobawić się konwencją, pozostawiając problematyczną fabułę gdzieś daleko w tle, a także kolekcjonować gwiezdnowojenne pojazdy. Rok później Brytyjczycy powtórzyli sukces, wydając **Lego Star Wars II: The Original Trilogy**, a następnie **Lego Star Wars: The Complete Saga**, a po kilku kolejnych latach jeszcze **Lego Star Wars III: The Clone Wars**. Szczęśliwa gwiazda studia z Maidenhead do dziś nie przygasła ani na chwilę, przynosząc mu prawdziwą fortunę, wagony branżowych nagród i oddanie fanów, a nam w przyszłym roku 28. i 29. grę z serii Lego.

THE OLD REPUBLIC

2011 | BioWare | MMORPG

Różne czynniki sprawiły, że dyskusja na temat TOR-a od lat koncentruje się głównie na tym, czym gra się ostatecznie nie stała (pogromcą World of Warcraft), a nie czym jest naprawdę (potężnym MMO z nadzwyczaj dużym naciskiem na fabułę). Choć z nazwą „Star Wars" w tytule miała wszelkie prawo wziąć cały gatunek szturmem i wchłonąć do sił starożytnych (akcja rozgrywa się ponad 3,5 tysiąca lat przed wydarzeniami z filmów) Republiki, a także Imperium grube miliony graczy, baza subskrybentów WoW-a pozostała w dużej mierze nienaruszona. A na dzielenie czasu i pieniędzy pomiędzy dwa ogromne MMORPG pozwolić sobie mógł tylko niewielki procent graczy.

W dzisiejszej free-to-playowej formie produkcja pozwala na wybranie jednej z dwóch frakcji i ośmiu klas (po cztery na każdą stronę, wszystkie mają odrębne scenariusze). Jako że stale towarzyszy nam kompan AI, coś dla siebie znajdą tu również zapaleni „single" tęskniący za trzecim erpegiem osadzonym w czasach Starej Republiki (Revan powraca w jednym z dodatków, a ostatni, z października, koncentruje się przede wszystkim na rozbudowie warstwy fabularnej).

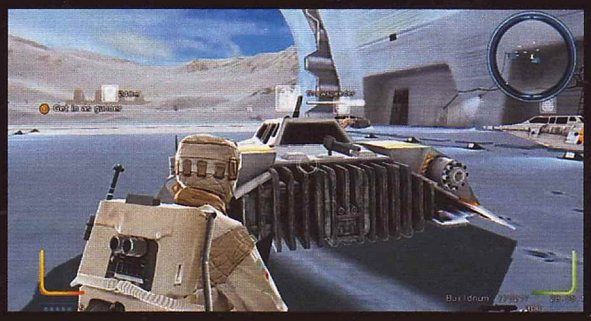
Dziś na tym świecie już tylko gem pamięta, że przed TOR-em było jeszcze jedno gwiezdnowojenne MMORPG, **Star Wars Galaxies**, które wytrzymało na rynku osiem lat, pozwalało na postawienie własnej siedziby i w swej pierwotnej wersji kazało graczom długo i ciężko pracować, aby odblokować możliwość stania się adeptem Jedi. Wiele głów osiwiało więc w dniu, gdy twórcy postanowili uczynić rycerzy Mocy profesją startową, ale to już historia na inną okazję.

|CDA|

CMENTARZYSKO MOCY

Imperium LucasArtsu chwieje się w posadach, a atakirecenzentów, rozeźlonych bylejakością gwiezdnowojennych tytułów, urastają do rangi rebelii. Chcąc zdławić opór, Imperator inicjuje budowę aż czterech potencjalnych Gwiazd Śmierci, których działa byłyby zdolne jeśli nie zniszczyć, to przynajmniej zachwiać światem w posadach. Te jednak gasną, nim na dobre zdążą rozbłysnąć.

„Marsz imperialny czy marsz pogrzebowy?" – dumał: ***Papkin***



BATTLEFRONT III

2006-2008 | Free Radical | FPS

Zanim nośna marka trafiła do DICE, seria miała się całkiem nieźle w rękach Pandemic (autorów Full Spectrum Warrior). W siódmą generację konsol miało ją jednak wprowadzić Free Radical, dla którego praca nad trzecim Battlefrontem okazała się zresztą pocałunkiem śmierci.

Po dwuletniej produkcji na dyskach twardych ojców i matek Timesplitters znajdował się właściwie kompletny tytuł (jak określił to w wywiadzie jeden z założycieli studia: „gotowy w 99 procentach"), wymagający jedynie drobnych szlifów. **Battlefront III miał kusić płynnymi przejściami od kameralnych strzelanin do imponujących skalą gwiezdnych potyczek.** Gra zabrałaby nas między „Zemstę Sithów" i „Nową nadzieję", posadziła za sterami dziesiątek wehikułów (których starcia byłyby mniej dynamiczne niż u DICE, ale zdecydowanie bardziej taktyczne). Podobnie jak w tegorocznym hicie, pod kuratelę graczy wybierali się Han, Leia, Vader i Luke (dosiadający TaunTauna!), a choć wersja alfa zdradzała obecność Jar Jara, to przecież jakoś byśmy ten afront przeboleli.

Ale gdy moment zwycięstwa wydawał się bliski, na przeszkodzie stanęła zmiana kierownictwa w LucasArts. W 2008 u steru wydawcy stanął Darrell Rodriguez, który zapowiedział wyprowadzenie spółki z kłopotów finansowych poprzez cięcia, a ofiarą dumających nad Excelem księgowych padł właśnie wymagający ogromnych nakładów na promocję shooter. Na decyzji stracili i potencjalni gracze, i autorzy, których wpierw podkupił Crytek (jako Crytek UK battlefrontowe niedobitki stworzyły dwa ostatnie Crysisy), a następnie Deep Silver.

FIRST ASSAULT

2012-2013 | LucasArts | FPS

Nad gwiezdnowojennym shooterem dłubało także wewnętrzne studio LucasArts. O sprawie dowiedzieliśmy się, gdy wydawca zastrzegł (w 2012) stosowny znak towarowy w urzędzie patentowym, później jednak – choć ślady FA odnalazł na Xbox Live Marketplace jeden z użytkowników Neogafa – o tytule zrobiło się zaskakująco cicho.

First Assault miał pożenić Gwiezdne Wojny z Unreal Engine'em i wrzucić graczy na osiem niewielkich map, od Tatooine po Bespin, na których ścierałyby się ośmioosobowe oddziały szturmowców i rebelianckich ścierw (niestety bez możliwości wykorzystania pojazdów. Te miał dorzucić planowany na 2014 dodatek Wingman). Produkcja ukazałaby się wyłącznie w dystrybucji cyfrowej (na X360 i – prawdopodobnie – PS3), a choć nie był to oczywiście projekt równie ambitny co niedoszłe magnum opus Free Radical, LucasArts chciał za jego pośrednictwem wybadać rynek. Gdyby FA odniosło sukces, wydawca miał zamiar powrócić do pomysłu trzeciego Battlefronta, który zebrałby do kupy First Assault, Wingmana i dołożył do formuły singlową kampanię oraz potyczki X-Wingów z TIE Fighterami. Bajka!

Jeśli wierzyć plotkom, First Assault **było niemal gotowe do publicznej bety**, ale na przeszkodzie stanął mu Disney, który wyłożył na kupno koncernu Lucasfilm przeszło 4 mld dolarów i który miał wobec gradaptacji Gwiezdnych Wojen nieco inne plany. Po battlefrontowej wprawce ostały się jedynie nagrania z zamkniętych testów, jakie zresztą rozlazły się po internecie całkiem niedawno.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC III

ok. 2004-2005 | LucasArts/Obsidian Entertainment | RPG

Zanim jeszcze Lucas uwierzył, że może (na spółkę z BioWare Austin) zaorać rynek płatnych sieciówek, kontynuacja The Sith Lords była brana pod uwagę przynajmniej dwukrotnie. Jeśli wierzyć książkowemu „Rogue Leaders", pierwszy raz pracowała nad nią grupa projektantów odpowiedzialna za Proteusa, niewydane ostatecznie gwiezdnowojenne MMO. Choć ich wersja Rycerzy Starej Republiki nie opuściła nigdy etapu preprodukcji, jej scenariusz był ponoć na ukończeniu. Podobnie jak lwia część questów i bohaterów, a także wiele lokacji czy obiektów. Fabularnie rzecz miała ciągnąć niejaka Neresha, kolejna po Bastilli i Krei silna kobieta, wokół której rozgrywałby się główny wątek. Ale na drodze jej debiutu stanęła nie najlepsza kondycja finansowa Lucasa, który nie chciał brać na barki dużej, niekoniecznie rentownej produkcji.

Na KotOR-a III ostrzył też sobie zęby Obsidian (ponoć wciąż zainteresowany produkcją, ale nie zapeszajmy). Jak zdradził w wywiadzie dla Eurogamera Chris Avellone, na krótko po premierze The Sith Lords zespół opracował fabularne zręby trzeciej części – scenarzyści chcieli mocniej wykorzystać nieobecnego w „dwójce" Revana, powrócić miały droidy T3-M4 i HK-47, a gracz znów usiadłby za sterami frachtowca Ebon Hawk. Część trzecia byłaby też okazją do tego, by zwiedzić Taloraan, Rodię, Coruscant i Mandalor. Niestety, pryncypał odciął zespół od marki (jak sugeruje Avellone: chcąc powierzyć ją wewnętrznemu studiu).

Ostatecznie sukcesorem „Rycerzy" zostało sieciowe The Old Republic, w które wpakowano (według różnych źródeł) między 150 a 300 milionów dolarów. Gdy liczba graczy spadła poniżej miliona, tandem LucasArts & BioWare zdecydował się przestawić swoją niedoszłą Nową Nadzieję na model F2P. Za chichot historii należy uznać, że protago-antagonista „jedynki" faktycznie powrócił (w dodatku Shadow of Revan), a ostatnie rozszerzenie (Knights of the Fallen Empire) jest wręcz wybitnie singlowe.

DARTH MAUL

2010-2011 | Red Fly | akcja

Szczególnie trudną przeprawę zaliczyło ze Star Wars niewielkie studio Red Fly. Po przeniesieniu (niezbyt udanym, do czego żywotnie przyczynił się ponoć olewczy stosunek wydawcy) na Wii U drugiego The Force Unleashed studio dostało zielone światło na produkcję kleconej wyłącznie pod kątem konsol Nintendo gry z Darthem Maulem w roli głównej. Wpierw developerzy planowali przedstawić graczom prequel do „Mrocznego Widma", w którym wytatuowany zabrak zostaje (dziecięciem będąc) porwany przez Palpatine'a, następnie poznaje filozofię sithów i dokonuje cichych egzekucji, podebranych z Batmana: Arkham City, którym silnie inspirowali się twórcy. Po rozpoczęciu prac studio zostało poinformowane o tym, że Maul przetrwał pojedynek z Obi-Wanem i że powróci on w animowanych „Wojnach Klonów", co wymusiło pokaźne zmiany w scenariuszu. Na dokładkę Lucas nie był w stanie dojść do porozumienia z Nintendo, w związku z czym projekt stracił „ekskluzywny" status i miał ukazać się na wszystkie liczące się platformy (PC, PS3, X360, Wii U). W wywiadzie dla Game Informera developerzy narzekali na niewielkie wsparcie ze strony wydawcy, który panicznie obawiał się wycieku scenariusza „Clone Wars" i mimo formalnego „klepnięcia" Dartha Maula nie dostarczał developerom zbyt wielu informacji. A kiedy już decydenci otwierali usta, płynęły z nich cokolwiek... specyficzne instrukcje (pracownicy Red Fly dowiedzieli się między innymi, że w nadchodzącym filmie Darth Maul ma mieć robotyczne, „pajęcze" kończyny, z których – Mocy niech będą dzięki – ostatecznie zrezygnowano).

Gdy już udało się dojść z projektem do ładu, developerów odwiedził George Lucas, który zażyczył sobie, żeby „jakoś" dokooptować do gry twi'leczkę Darth Talon, jaka spodobała mu się w komiksowej serii Dark Horse. Ba – polecił, by zaczęła ona współpracować z protagonistą, co było o tyle problematyczne, że zgodnie z chronologią expanded universe obie postacie dzieliło jakieś... khem... 170 wiosen. Gdy jeden z pracowników zwrócił na to uwagę, reżyser polecił, by zastąpić dotychczasowego bohatera klonem albo przedstawić na ekranach konsol jego potomka. Ostatecznie stanęło na tym, że **jakiś praprawnuk Dartha Maula będzie trenowany przez ducha Dartha Maula** i... naprawdę chcecie słuchać dalej?

LucasArts co i rusz wymuszało na studiu kolejne absurdalne zmiany projektowe, by po którejś z nich na kilka miesięcy zaprzestać komunikacji. Trumnę z grywalnym Darthem Maulem złożono do ziemi w czerwcu 2011, choć Red Fly nie składa broni! Szef studia przyznał niedawno, że jego zuchy opracowują właśnie next-genowe demo nowego tytułu, które w bliżej nieokreślonej przyszłości przedłożą wierchuszce EA. Scenariusz gry ma być fabularnym wstępem do pierwszego epizodu i wydobywać z właściciela dwustronnego miecza świetlnego człowieczeństwo. Czy jednak po ludzku zachowa się wobec projektu EA – trudno w tym momencie wyrokować. |CDA|

To były droidy, których szukaliśmy!

O wielu skasowanych produkcjach wiemy tyle, ile o roli Luke'a w „Przebudzeniu..." (słowem: niewiele). Co nie zmienia faktu, że w kilku z poniższych pomysłów Moc jest naprawdę silna!

Smuggler

Tytuł, który miał nam pozwolić na stworzenie własnego Hana Solo, poszukiwanie rynków zbytu dla tanio kupionych towarów i handel z innymi graczami. Transakcje mieliśmy dopinać crossplatformowo, na konsolach, tabletach i Facebooku.

Imperial Commando

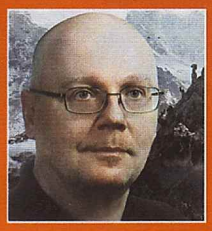
Anulowany następca Republic Commando chciał zaciągnąć graczy na tę drugą stronę barykady (a nawet pozwolić na rozprawienie się z oryginalnym Delta Squad!). Niestety, przetrwał wyłącznie na grafikach koncepcyjnych.

1313

Skasowana przez Disneya szansa na gwiezdnowojenne Uncharted. Produkcja zapraszała grywalnego Bobę Fetta na 1313 poziom planety Coruscant, a Star Wars zapraszało się na ósmą generację konsol. Więcej napisaliśmy o niej w CDA 01/2014.

???

Zanim jeszcze Rombomondo skompromitowało się THPS 5, studio pracowało nad osadzoną w odległej galaktyce bijatyką. Wiemy jedynie, że pojawiliby się w niej Anakin i Darth Maul, a jedną z lokacji byłaby Gwiazda Śmierci.



500 numerów temu
Podróż sentymentalna

Wspomina: **Mac Abra**

Dopiero co świętowaliśmy 250 numer CDA. Wspomniałem więc sobie pionierskie chwile pracy nad pierwszymi „ekszynami" i nagle przyszło mi do głowy – a jakby tak przenieść się jeszcze o 250 numerów w przeszłość?

Jak podsumować 40 lat swego growego życia w zaledwie czterech obrazkach?

Jak wyglądało życie gracza w okolicach -250 numeru CDA, czyli (tak z grubsza licząc) w 1976 roku, gdy nikomu nawet się nie śniło coś takiego jak „czasopismo dla graczy"? Szczerze mówiąc, w ogóle nie wyglądało. Bo jeśli się w coś grało w domu, to w szachy/warcaby/chińczyka/karty/bierki. A jak się zachciało pobawić czymś high-endowym, odpalaliśmy kultową zabawkę z czasów PRL-u, czyli „mózg elektryczny" (patrz: ramka). A komputery oglądało się w telewizji. Czarno-białej, bo mało kto miał kolorowy telewizor.

Mój pierwszy kontakt z maszynkami do grania, jeśli dobrze pamiętam, to okolice wakacji roku 1975, gdy – młodym bardzo szczeniakiem będąc – w korytarzu domu kultury ujrzałem otoczony tłumem flipper. Rozklekotany, barwny motyl z tego lepszego, kolorowego świata. I przyciągał dzieciaki jak lampa ćmę. Ugodził w serce, wymuszał do wysupłania kolejnych dwuzłotówek, upajał. Obiecywał.

Później, w 1976, wybrałem się z kumplem do zoo. Po drodze – tak jakoś bez przyczyny – zajrzeliśmy do stojącej w pobliżu Hali Ludowej (obecnie Hala Stulecia). I tam do moich uszu dobiegły zza kotary tajemnicze elektroniczne dźwięki. Tak oto odkryłem pierwszy we Wrocławiu i zapewne jeden z pierwszych w Polsce salon gier. W dwóch salach stały mocno prymitywne jeszcze automaty(*). (W wydzielonym pomieszczeniu ustawiono „jednorękich bandytów", ale małolatów tam nie wpuszczano). Dość powiedzieć, że do zoo nie wszedłem, bo w kwadrans przeputałem całą posiadaną kasę, a następnych parę godzin sam (bo kumpel wolał oglądać zebry i makaki) spędziłem w jakimś transie, patrząc, jak grają inni. A potem marnowałem tam większość wolnego czasu przez dobrych kilka miesięcy, choć dojazd w jedną stronę zajmował mi jakieś 45 minut.

Gdy miałem 13-14 lat, ojciec przyniósł na parę dni biurowy, elektroniczny kalkulator Elwro. I gdy przestawał go używać, podbierałem mu go, by napawać się sporymi diodowymi cyframi w szeregu okienek (prawie jak w serialu „Kosmos 1999", który namiętnie oglądałem). Dodawałem i mnożyłem zupełnie przypadkowe duże liczby – **sam fakt, że miałem pod palcami KOMPUTER, był już niesamowitą „podjarką"**.

> „Widziałem rzeczy, którym wy, ludzie, nie dalibyście wiary". *[Łowca androidów]*

Tego, jak wielką, dziś nie zrozumiecie. Może gdyby posadzono was przed maszyną generującą rzeczywistość wirtualną na poziomie fotorealizmu, poczulibyście się jak ja wtedy?

Mniej więcej w tym czasie w westybulu świętej pamięci kina Śląsk wyczaiłem automat z dwoma pokrętłami. Tak oto spotkałem Ponga, w którym zdobyłem czarny pas. Czasem nie mając z kim grać (partner powinien przecież dołożyć swoje 2 zł na drugą grę, a nie tylko na sępa korzystać z cudzej kasy!), grałem – sam ze sobą, na dwie ręce. Nerrrdoza! W efekcie osiągnąłem taki skill, że potem zakładałem się z frajerami, którzy też chcieli grać, że... pokonam ich, grając lewą lub prawą ręką (mogli wybierać). O co się zakładaliśmy? No cóż, o kasę (a konkretniej o tyle, ile wynosił koszt żetonu do automatu). Prawie zawsze wygrywałem, i to podwójnie. Bo przegrany zwykle chciał rewanżu, cwanie żądając, bym tym razem grał tą drugą – teoretycznie słabszą – ręką. Poniekąd były to więc moje pierwsze zarobione na grach/graniu pieniądze...

Następne odkrycie? Salon gier w Piwnicy Świdnickiej w Ratuszu, a konkretniej to Asteroids, Space Invaders i Centipede. Asteroids był w wersji stolikowej. Ekran wmontowano w blat, siadaliśmy po dwóch jego stronach, kładliśmy stosik pięciozłotówek (tak poznałem w praktyce pojęcie „inflacja") „na zaś" i grało się z kumplami... bardzo długo się grało, bo przy odpowiednim skillu można było na jednej piątce bawić się niemal w nieskończoność. Po jakimś czasie obsługa zaczęła więc mieć na nas lekką alergię, a w końcu automat zniknął.

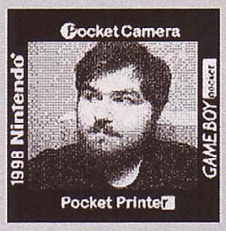
Pamiętam też salon gier gdzieś w podziemiach Dworca Głównego. To był już chyba rok 1982-83. A konkretniej to pamiętam automat, który powalał nas „fotorealistyczną" grafiką. To była jakaś mordobijka ze scrollowanym bocznie ekranem. W etapach bonusowych bohater (rysowany, a nie skanowany czy motioncapture'owany) szedł korytarzem świątynnym (?) i skopywał wiszące pod sufitem lampiony. Tytuł gry już mi uciekł z pamięci, ale nie zachwyt nad rewelacyjną grafiką i niesamowitymi animacjami ruchu (w góra 7-10 klatkach, jak teraz sobie to na zimno analizuję). Marzyło mi się, żeby mieć kiedyś komputer z podobnie niewiarygodnie cudowną grafiką w grach. To samo powtarzałem sobie później jeszcze wiele razy, patrząc na powalające prerenderowane intra w rozmaitych grach na PC.

Teraz, po 40 latach od swego pierwszego kontaktu z grami wideo, wiem, że widziałem już wszystko. Skromne ich początki, ale i grę z gameplayem, który początkowo wziąłem za intro (Homeworld), i screen z gry, który miałem za niezłe zdjęcie krajobrazu (zmodowany Skyrim). Obecnie więc już tylko czekam na gry z grafiką rodem z intr i „cinematików" Wiedźmina 3 i tym podobnych. I wiecie co? Doczekam się. I aż mnie w dołku ściska z wrażenia, gdy myślę, jak to wszystko będzie wyglądać za 250 kolejnych numerów CDA. |CDA|

(*) Nadal nie potrafię obczaić, na jakiej zasadzie działał jeden z nich. Wyścigi samochodowe imitowane były przymocowanymi do „pasm" jezdni resorakami, które to pasma przesuwały się przed oczyma gracza z różną prędkością. My sterowaliśmy za pomocą kierownicy innym resorakiem (wyglądał jak holograficzna projekcja – półprzezroczysty taki), lawirując pomiędzy nimi. W momencie kolizji nasz samochód wylatywał (do tego w slo-mo!) w powietrze, w takiej 1-2-sekundowej animacji. I do dziś jestem w kropce. Jak wtedy osiągnięto taki niesamowity efekt?!

Mózg elektryczny

Czyli podziurkowane pudełko z dwiema podłączonymi elektrodami i żarówką. Na pudełko nakładało się dziurkowaną planszę z pytaniami (np. kategoria „państwa i ich stolice") – w komplecie było z 10 kartoników z różnymi pytaniami. Jedną elektrodę wsadzało się w dziurę przy danym kraju, drugą należało wetknąć w otwór z pasującą stolicą. Dobra odpowiedź sygnalizowana była zapaleniem się żaróweczki. Oczywiście moment, w którym człowiek orientował się, że owe dziury były na stałe połączone kabelkami – więc potem można było, pamiętając schemat połączeń, nawet bez patrzenia na pytania uzyskiwać prawidłowe odpowiedzi – troszkę psuł gameplay.



Nie wierzcie w Ctrl + V

Zamiast pisać newsy pisze o newsach: **spikain**

Powiedzcie mi, co wydarzyło się ostatnio w świecie gier, a wyjaśnię wam, jaką błędnie zinterpretowaną plotkę sprzedał wam ktoś na portalu informacyjnym.

Wybaczcie, jeśli powiało przesadą, ale kiedy przez kilka lat niemal codziennie ma się do czynienia z newsami od kuchni, trudno nie nabawić się paranoi. Widząc, jak polski portal X świętuje „dwudziestolecie wydania konsoli ABC", zdaję sobie sprawę z tego, że na 90% zasugerował się newsem zagranicznym, a więc datą jej premiery w USA (czyli na ogół wcale nie pierwszą). Szukając na polskim portalu Y informacji na temat Project Zero, muszę wpisać „Fatal Frame", bo choć seria jest wydawana pod tą nazwą wyłącznie w Stanach, to sprawdzenie tego na Wikipedii przerasta przeciętnego kopiujwklejacza.

W porządku, przesadzam z surowością. Ale mam ku temu powody.

Jakiś czas temu The Pokémon Company pozwało pewnego człowieka. Media dowiedziały się o sprawie od niego samego – postanowił bowiem zorganizować zbiórkę kasy na Indiegogo. Oto jak przedstawiono jego przypadek na większości portali growych:

Wyobraźcie sobie, że zorganizowaliście imprezę i powiedzieliście znajomym, że wstęp mają tylko w przebraniach związanych z Gwiezdnymi Wojnami. A co gdyby Disney dowiedział się i pozwał was za używanie zastrzeżonych znaków towarowych? Coś takiego przytrafiło się studentowi, który użył obrazków z Pokémonami podczas swojej imprezy. Korporacja stojąca za tą marką, The Pokémon Company, pozwała go na 4 tysiące dolarów. Jak mówi sam pozwany, nie ma takiej ilości pieniędzy, więc jedynym wyjściem jest crowdfunding. Aby go wspomóc, kliknijcie tutaj.

Oburzające, prawda? Wielka korporacja wyłudza pieniądze od biednego studenta. Tylko że to bzdura, choć teoretycznie w powyższym tekście nie ma ani jednego kłamstwa. Oto jak brzmi ta sama informacja po minimalnym sprawdzeniu faktów (którego nie przeprowadził prawie żaden z największych serwisów o grach!) i przefiltrowaniu sugestywnych słów narzuconych na samym początku przez jedną ze stron, czyli „biednego studenta" (którym jest, ale wspominanie o tym to zwyczajna manipulacja): Ramar Larkin Jones chciał zorganizować piątą edycję corocznego nieautoryzowanego, biletowanego eventu pokémonowego, który – dla zwiększenia rangi wydarzenia – zbiegał by się terminem z Penny Arcade Expo, targami growymi w Seattle. O sprawie dowiedziało się The Pokémon Company. Ramar został pozwany, a w razie przegranej miałby zapłacić 4 tysiące dolarów, by pokryć opłaty prawne firmy.

Pod powłoką historii biednego studenta skopanego przez ciemiężycieli w garniturach znajduje się zwyczajne korzystanie z cudzej własności intelektualnej. Nie byłoby problemu, gdyby rzeczywiście była to „impreza" dla znajomych, a nie otwarte wydarzenie z wejściówkami, za które trzeba było zapłacić. Mało tego: 4 tysiące to nie żadna kara, tylko pieniądze, które The Pokémon Company musiało zmarnować na ten fragment nieustannej walki z ludźmi używającymi ich marki bez upoważnienia (opłaty prawne uiszczane przez przegraną stronę to zresztą rzecz powszechna). Podając informację, skorzystano jednak z faktu, że ludzie zawsze domyślnie opowiedzą się po stronie dręczonej jednostki.

Problem jednak w tym, jak sprawa odbiła się echem po portalach growych: niemal wszystkie podały informację o biednym studencie. Historia podana powyżej to dość wyrazisty przykład czegoś, z czym newsman musi się stykać codziennie. Odtwórcza rola posłańca sprawia, że **osoby piszące na portalach growych najczęściej nie muszą uprawiać dziennikarstwa**. Informacja o dacie premiery i dwusetny trailer zazwyczaj nie wymagają weryfikacji. Autorskie newsy to niezwykła rzadkość, zwłaszcza w Polsce – większość wieści w branży growej i tak pochodzi z USA. Albo, co gorsza, z Japonii.

Weźmy listopadowego newsa o PlayStation Store na PSP. **Informacja pojawiła się najpierw w Japonii i została źle przetłumaczona przez duży amerykański serwis, po czym skopiował ją cały świat.** Ostatecznie nie chodziło o to, że gry na PSP znikną z PlayStation Store, tylko o brak dostępu do tej usługi z poziomu samej konsoli. Dzisiaj w tych samych serwisach można przeczytać sprostowanie, ale nie z każdą informacją tak jest. Nie było tak wtedy, gdy na stronie PEGI pojawił się wpis o Minecrafcie na Wii U z datą 12 listopada 2015. Newsmani z całego świata nie wiedzieli, że numerki przy wpisach PEGI to daty ich dodania, a nie premier gier. Sprawdzenie tego zajęłoby trzy sekundy, ale w tej branży przecież się tego nie robi.

Można jednak nie wiedzieć i nie sprawdzić – jako osoba zajmująca się newsami, świadoma tego, jak rzadko wymaga się od nas „żurnalizmu", jestem w stanie przymknąć na to oko. Ale nigdy nie zrozumiem newsa o Wiedźminie w teatrze (polecam relację Crossa: bit.ly/1QNSnIR). Bo żeby z informacji brzmiącej „Tomasz Karolak chce w swoim teatrze wystawić sztukę na podstawie Wiedźmina" wywnioskować, że odtwórcą głównej roli będzie sam właściciel teatru, potrzeba wybitnej głupoty albo złej woli.

Zanim podrzecie tę stronę na malutkie kawałeczki, krzycząc, że jestem hipokrytą, bo na cdaction.pl zobaczyliście błąd, przyznam tylko: tak, zdarza się pomyłka czy niekompletny research, czasami brak wiedzy(*). Mogę jednak przysiąc, że na każdym kroku zwracamy na to uwagę. I zachęcić do prosto wania nieścisłości, jeżeli takowe się pojawią – byle konstruktywnie! **|CDA|**

(*) Nie znajdziecie newsmana, który wie wszystko o wszystkim – a taka wiedza absolutna jest konieczna, żeby nie robić błędów, kiedy codziennie pisze się o tak wielu różnych grach.

Praca newsmana rzadko ociera się o dziennikarstwo.

If you **search for Minecraft** on the European PEGI ratings site you'll run into something called Minecraft: Wii U Edition with a November 12 release date.

Minecraft Wii U Edition, from Microsoft Studios, has been rated by Europe's PEGI age rating classification board with a November 12 release date.

If a new Pan-European Game Information (PEGI) database entry is accurate, *Minecraft Wii U Edition* **will be released on Wii U** in Europe tomorrow. The entry does not currently exist in North America's ESRB rating system.

The rating also says that Minecraft is a puzzle game, which is interesting, and the release date is indicated as November 12, which is also confusing.

website, and it indicates the game will be available ... today, actually.

A **Nintendo Direct presentation** (a small-scale digital conference event aimed at fans, and the first since former president Satoru Iwata's passing in July) will be held later today, at 2 p.m. Pacific/10 p.m. UK. It seems likely that we'll learn more about the Nintendo version of the do-what-you-want sandbox game of block people and exploding green monsters then.

***Minecraft* Wii U will reportedly come out today if this is all true.**

Those sleuths over at NeoGAF have discovered a PEGI rating for a Wii U port of *Minecraft*, possibly confirming the game for the platform. What's more, we won't have to wait too long to see if this one is the real deal, as the PEGI rating lists the game's release date as November 12... which is today!

The PEGI rating currently indicates the release date for today, November 12th, 2015 – developer M publisher Microsoft have yet to officially confirm a Wii U version of *Minecraft* at this time, thou impending Nintendo Direct currently scheduled to air today at 2pm PT/5pm ET, it's entirely possible be a leak ahead of an official reveal later today.

Oranie roli

Nie chciał zostać na Pustkowiu: **Papkin**

Czy Fallout 4 jest wielkim FPS-em – to temat na inny felieton (acz nie, nie jest). Gorzej że marketingowcy Bethesdy po raz kolejny wycierają sobie usta „rolplejowością", a Todd Howard sypie na trumnę wysokobudżetowych RPG-ów następną garść ziemi. Odpad nuklearny nie jest zresztą w oddawaniu ostatniej posługi samotny, w minionych latach marsza pogrzebowego wygrywało gatunkowi aż trzech dyrygentów.

Od premiery najpierwszejszego D&D „gadane" sesje stoją, proszę ja czytelnika, na dwóch nogach: mechanice i opowieści. Szwy w nogawce tej pierwszej trzyma podręcznik, za drugą odpowiada natomiast mistrz gry. Zły uczepi się przygotowanego konspektu, znakomity – pozwala graczom zaznać wolności. To truizmy, ale musimy je w tym miejscu wyartykułować.

Siłą rzeczy **w konfrontacji z papierowymi kuzynkami fabuły komputerowych RPG-ów stoją na pozycji straconej** – rozmowy muszą mieć skończoną liczbę opcji dialogowych, wybory nie mogą nas zaprowadzić w każdą stronę, a przygoda nijak nie ugnie się pod naporem nieszablonowych pomysłów graczy. Przez pierwsze dwie dekady rozwoju gatunku zachodni developerzy uskakiwali przed tymi ograniczeniami jak diabeł przed wodą święconą, po prostu nie przykładając do scenariuszy wielkiej wagi. Skupioną na tabelkach i cyferkach formułę wyrwało z marazmu BioWare, studio, które dziś po mickiewiczowsku szarpie rolplejowe ciało na sztuki.

Przyznaję się bez bicia, trylogię Mass Effect uważam za jedną z najważniejszych serii minionej generacji konsol, a jako człek z automatu bezbronny wobec patosu nie potrafię się zdobyć na krytykę jej scenariusza. Ale losy Sheparda to niezły punkt wyjścia, by pomówić o nieinwazyjnym zubożaniu gatunku. Rolplejowości przygód Komandora ciążył, oczywiście, skręt w kierunku shooterów, który zaowocował nieprzesadnie absorbującym rozwojem postaci i okrojeniem mechanizmów (w tym lichą liczbą skilli), jednak jego kanadyjscy zwierzchnicy popełnili i grzech cięższego kalibru. Uprościli moralność. Shepardowe zastanawianki sprowadzają się zazwyczaj do triady: szlachetna decyzja/neutralna decyzja/moralnie zła decyzja (czy nadzieja ludzkości udzieli reporterce wywiadu? Udzieli/odmówi/da dziennikarce w twarz). I nie zrozummy się źle: tę biegunowość całkiem nieźle maskuje skala niektórych dylematów – przecież decyzja o wyleczeniu (bądź nie) genofagium czy też rozstrzygnięcie o losie królowej raknii to ogromne problemy, w jakich odbijają się bioetyczne wątpliwości zajmujące „w realu" naprawdę tęgie umysły!

Dobry tekst? <tak><nie><sarkazm><przewróć stronę>

Ale (zwłaszcza nie mając możności zbudowania postaci od postaw), **chciałoby się móc wykreować kogoś więcej niż kryształowego gogusia, zachowawczego powściągliwca lub plującą żółcią emanację czystego zła.** Za wzorzec niech posłuży tu Planescape: Torment od Black Isle, niby niepozwalający nam grać nikim innym jak Bezimiennym, ale z drugiej strony o tym, „kim" ów Bezimienny się okaże, możemy zadecydować na dziesiątki sposobów. Drzewka dialogowe miewają często kilkanaście (!) opcji, by zostać magiem, trzeba wpierw poznać istotę czarnoksięstwa w tormentowym settingu, a o charakterze protagonisty (jednym z dziewięciu, z jakimi możemy zakończyć zabawę) gra decyduje na podstawie stronnictw, z którymi paktowaliśmy, kwestii przyjęcia/odmawiania zapłaty za questy, skłonności do żartów, kłamstw i blefów, tonu, jaki przyjmowaliśmy nawet podczas z pozoru nieistotnych konwersacji, dotrzymywania zobowiązań i stosowania (bądź nie) gróźb... Ufff!

Dragon Age: Inkwizycja to z kolei podręcznikowy przykład tego, jak nie należy tworzyć i otwartych światów, i łotrów. Misji pobocznych jest tu, faktycznie, bez liku, ale ich konstrukcja zakłada schemat: <otrzymaj zlecenie/idź kogoś zabić/wróć po nagrodę>. I na tej prostej ścieżynce studio, które przy Cieniach Amnu potrafiło rozpisywać wielopiętrowe zadania i zapraszać nas do przebieżki przez połowę dostępnych lokacji, nie potrafi nagle wprowadzić żadnego niuansu. Przyjmij, zabij, wróć. Nie czeka cię na tej drodze żadna rozmowa, interakcja czy wątpliwość. Nigdy.

Co się zaś tyczy dragonażowego przeciwnika, Koryfeusz ani przez moment nie zasiewa w naszych serduszkach zwątpienia. Ot – spacza i niszczy wszystko w Orlais, bo chce zostać bogiem. Przez całą akcję Inkwizycji (jak i „dwójki") nie przejawia jakiegokolwiek zawahania, nie poznajemy ćwierci epizodu, który mógłby zachwiać jego wizerunkiem. Jest zły, bo jest zły. Tyle, koniec, finito. Tymczasem najlepsi antagoniści mają nieoczywiste motywacje (Mistrz z pierwszego Fallouta dąży do – jakkolwiek by było – przetrwania naszego gatunku), ba – niekiedy możemy nawet z nimi sympatyzować (Irenicus z drugich Wrot Baldura został odrzucony zarówno przez własny gatunek, jak i damę życia).

Równie istotni są zresztą charakterni towarzysze... I tu wracamy do Todda Howarda i jego łopaty. Rolą studia mającego ambicję zatańczyć w rytmie „RPG" jest zaprojektowanie kompanów, którzy będą wzruszać, rozśmieszać, inspirować i zasmucać, z którymi zdołamy się zaprzyjaźnić bądź których znienawidzimy. Oni muszą być JACYŚ, by gracz wyłączył w mózgu „racjonalny" bezpiecznik, przestał traktować ganiające za nim zlepki wielokątów jak ganiające za nim zlepki wielokątów – bezosobowy konglomerat statystyk, skilli i rynsztunku. Decyzja co do ich losów musi przebiegać nie podług chłodnej kalkulacji, ale emocjonalnych impulsów. Tymczasem Fallout 4 zubaża – względem poprzedniczek – system dialogowy do „tak/nie/sarkazm (dowcipne »tak«)/odejdź" i prezentuje nam kompanów na tyle nieciekawych (poznawanych zresztą w oszczędnych słowach), że zaczynamy traktować ich jako worki bokserskie dla supermutantów, ewentualnie chodzące magazyny.

I całe szczęście, że na truchłach wysokobudżetowych przedstawicieli gatunku wykwitają takie perełki jak Divinity, Pillars of Eternity czy The Age of Decadence. Dobrze sobie od czasu do czasu przypomnieć, że za akronimem RPG kryje się „odgrywanie roli", nie „oranie roli". |CDA|

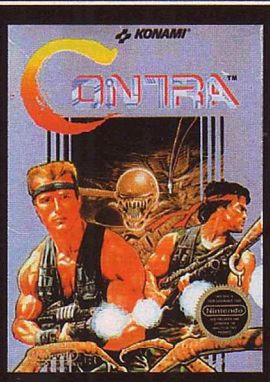
CONTRA

Rok premiery: 1987
Gatunek: run & gun
Producent: Konami
Gameplay: skroc.pl/5a680

Kontruje po latach: Smuggler

Znana pod kilkoma tytułami, prawdopodobnie światowa rekordzistka w liczbie odczuwalnie różniących się od siebie (i oryginału) portów na rozmaite platformy. Przed wami Contra (a raczej Kontora). Albo Gryzor. Lub Probotector. Od biedy nawet Operation C. Jak by jej nie nazywać – godna uwagi.

Fabułka, jak większości gier z tego okresu, jest skrajnie pretekstowa i trywialna: inwazja Obcych, którą musimy powstrzymać sterowaną przez nas postacią(-ami). Do tego karabin z nielimitowaną amunicją, power-upy i hordy przeciwników plus finalny boss (i paru pomniejszych). Widok zwykle z boku, a czasem (we wnętrzu bazy) zza pleców. Plus rewelacyjna jak na tamte czasy grafika (w finałowym etapie ewidentnie inspirowana twórczością ojca ksenomorfów, Gigera) i wspaniała muzyka(*). Wystarczy tylko rzucić ten tytuł w rozmowie ze „zgredami", by twarze większości graczy z lat 80., a już szczególnie posiadaczy Pegasusa, nagle się rozpromieniły i zaraz popłynęła jakaś pełna emocji historia o tym, jak to ktoś mając lat 9, ciął w Contrę w 1988, jak upierdliwy był boss w czwartym levelu itd. Usłyszycie też niewątpliwie o zdradzieckich i wielopiętrowych poziomach, specyficznym skakaniu (z możliwością prowadzenia w tym czasie ognia w dowolnym kierunku), oryginalnych projektach wrogów, zaletach używania strzelającego wachlarzem kul spread-guna i jego wyższości nad laserem czy o urokach grania w co-opie z bratem na jednym ekranie itd. Krótko mówiąc, **Contra zdecydowanie wryła się w pamięć ówczesnych graczy** i tym samym należy do kanonu Gier, Które Warto Znać.



Taka tam... inspiracja

Kontrowersje wzbudziła w swoim czasie okładka Gryzora (użyto jej także we wznowieniach Contry). Grafik najwyraźniej miał w ogólnej pogardzie prawa autorskie i po prostu skopiował dość wiernie – poza twarzą – postać graną przez Arnolda w filmie „Predator", a do towarzystwa dorzucił mu łeb stwora jakoś tak dziwnie przypominającego ksenomorfa. Na okładce reedycji Contry domalowano potem drugiego komandosa, podejrzanie przypominającego Johna Rambo.

Zakręcone, namieszane

Konami wydało Contrę w 1987 na automaty, potem na konsole (z NES-em na czele), jeszcze później pojawiły się jej porty na komputery domowe, a na koniec na Game Boya. **Praktycznie każda z tych wersji była odmienna od pozostałych.** I tak, automatowa wersja japońska działa się w przyszłości w okolicach Nowej Zelandii, wersja amerykańska rozgrywała się współcześnie i zaczynała gdzieś w dorzeczu Amazonki. (Choć po grafice za bardzo tych subtelności nie było widać). Wersja europejska miała nie tylko zupełnie inną fabułę (osadzoną w bliżej nieokreślonym miejscu i czasie, ale nadal bazującą na motywie inwazji z kosmosu), lecz także nawet inny tytuł – Gryzor – pochodzący od nazwiska bohatera, którym sterowaliśmy. A to dopiero początek...

Gryzor, Lance Gryzor.

Probotector w wersji na Segę Genesis, czyli tak naprawdę zupełnie inna Contra.

W zależności od wersji Contragryztector C. liczył 7 (automaty) lub 8 etapów (wersje na konsole i komputery). Co jednak wcale nie znaczyło, że poza tym te wersje były identyczne. I tak np. gra na C64 oferuje mniej broni niż wersja konsolowa i tylko jednego bohatera, Lance'a Gryzora (ale port nadal nazywał się Contra). Gryzor na Spectrum miał zupełnie inny system upgrade'u broni niż na wszystkich innych platformach, a na Amstrada i MSX2 nie było płynnego scrollingu ekranu. Stosowano za to efekt „flip screen", czyli nagłego skoku ekranu do przodu, gdy postać docierała do określonego miejsca. Zadziwiające, że nigdy nie doczekaliśmy się portów na Atari i Atari ST.

Do tego jeszcze powstała na NES-a wersja alternatywna – przeznaczona na rynek europejski i australijski – w której bohaterów oraz „ludzkich" przeciwników zamieniono na roboty, a tytuł na Probotector (czyli miks słów „robot" i „protector"). To z myślą o tych krajach, gdzie bardzo wówczas pilnowano, by nie demoralizować dziatwy „realistycznie wyglądającymi scenami przemocy" w grach. (Ale Probotector na Segę Genesis nie był *tym* Probotectorem, ale portem Contra: Hard Corps [1994] z robotami w roli głównej). Istniała też edycja na Famicoma (NES jest tak naprawdę jego lekko stuningowaną wersją) – oczywiście różniąca się od wersji na NES-a. Dodano rozmaite efekty graficzne w tle, cutscenki itd. A wersja na GB to już w ogóle temat na osobną opowieść... Prawda, że niezły młyn jak na jedną grę? Dlatego **za kanoniczne uznaje się tylko wersje automatowe i na NES-a,** za które bezpośrednio odpowiadało Konami.

Press to continue 3... 2... 1...

Contra cieszyła się wielkim powodzeniem u graczy, więc na sequele itd. nie trzeba było długo czekać. W 1988 powstała Super Contra, a ostatnia z serii to Hard Corps: Uprising (2011, na PS3 i X360). Nawet w owych hardkorowych czasach gra uważana była za trudną, choć teoretycznie można było ją zaliczyć w jakiś kwadrans. Ukończyłem ją bez trainerów i czitów(**). A wy możecie się sprawdzić, grając w klasyczną Contrę na X360 i PC lub w darmową Contrę Evolution na smartfony. Dacie radę? |CDA|

(*) Wtedy brzmiała świetnie. Tu w wersji na C64: ***skroc.pl/9713f.***

(**) W wersji na NES-a można było wprowadzić przygotowany przez twórców tzw. Kod Konami (przyciskając w odpowiedniej kolejności przyciski pada), dający 10 razy większą liczbę żyć. Była to jedna z pierwszych gier Konami z taką „niedzielniakową" opcją.

DAŁABYM DYCHĘ!

League of Legends

Wie, że to coś więcej: **9kier**

Poznaliśmy się, jak to często w takich sytuacjach bywa, przez wspólnego kolegę. Od razu okazaliśmy się bardzo wybuchową mieszanką. Nie mieliśmy ze sobą niemal nic wspólnego, nie dogadywaliśmy się, często wstawałam od komputera sfrustrowana, ale szybko okazało się, że nie możemy bez siebie żyć.

Byłam zauroczona. Słowo „MOBA" intrygowało mnie, bo było nowe i tajemnicze. Nie czekałam do trzeciej randki, żeby zostać u niego na noc. Moich znajomych zaczęło irytować to, że mówiłam o nim non stop. League of Legends, czyli cybermężczyzna, który wymagał ode mnie sporo czasu, tolerancji i nauki, ale współtworzył ze mną niesamowicie satysfakcjonujący związek. Nic dziwnego, że wpadłam po uszy.

Kiedy przypomnę sobie nasze początki, mimowolnie się uśmiecham. Wciąż pamiętam, jak enki rzucił „słuchaj, chciałbym przedstawić ci LoL-a, bo myślę, że moglibyście się sobie spodobać", a potem zaczął mi o nim opowiadać. Jako jego wieloletni przyjaciel wiedział o nim wszystko i w ciągu następnych trzech lat często zwracałam się do niego po radę: co założyć, co kupić w sklepie, takie tam. Z początku myślałam, że LoL jest po prostu bardzo nieśmiały, bo zazwyczaj spotykaliśmy się w 10 osób. Później okazało się, że jest poligamistą, ale kompletnie mi to nie przeszkadzało. Miał fajnych kolegów, z których zresztą połowa była bandą dziwadeł – taki choćby Fiddlesticks czy Shaco wciąż wywołują we mnie ciarki – i chętnie flirtowałam z nimi na Summoner's Rift lub Howling Abyss.

Kręciły się wokół niego też dziewczyny, i to nie byle jakie. Na nasze internetowe schadzki podobnie jak one zakładałam obcisłe wdzianka z dużymi dekoltami. Pożyczałam noże od Katariny, bo moim zdaniem są bardzo seksowne, i ten świetny kapelusz Caitlyn, a Ahri pokazała mi, jak robić smoky eyes. Dziewczyny były fantastyczne i naturalnie nasza znajomość nie ograniczyła się do wymiany ubrań i technik makijażu. Cassiopeia nauczyła mnie piorunować ludzi wzrokiem, Karma neutralnego podejścia do spraw, a Kindred... cóż, od tej nierozłącznej pary nauczyłam się, że czasami warto pobyć trochę osobno. **Przede wszystkim jednak w spotkaniach z League of Legends czułam magię.** Odnalazłam w sobie moce, o jakie bym siebie nie podejrzewała, i musiało minąć trochę czasu, nim nauczyłam się je w pełni kontrolować. Początkowo nieporadna, teraz nie flashuję się już na ścianę, lecz rzucam zaklęcia dokładnie tam, gdzie chcę. To, co kiedyś wydawało mi się zbyt szybkie, by dało się to ogarnąć, teraz uważam za powolne.

Okazało się też, że mam w sobie coś z sadystki i bezlitośnie zabijam miniony, choć nie zrobiły mi nic złego. Poczucie przynależności do grupy sprawia, że razem z resztą ekipy wandalizuję budynki, głównie zabytkowe wieże. Wygląda na to, że dla Ligi wyznacznikiem zabawy są właśnie zrujnowane budowle, ciągła adrenalina, burdy, łażenie po dżungli, hektolitry krwi legendarnych istot i swoich znajomych, zbieranie złota i zakupy w galeriach handlowych. (To oni przekonali mnie do mody na noszenie jednego buta, a także do tego, że kupowanie wielkiego miecza ma sens nawet wtedy, gdy strzela się z łuku). Jeśliby spojrzeć na to w ten sposób, nie jest to może nazbyt ambitne, ale wolę to niż długotrwałe relacje z intelektualistami, którzy zanudzają mnie na śmierć. Zwłaszcza że te wszystkie ligowe przepychanki wymagają naprawdę sporo taktyki, więc nieraz po akcji czuję się tak, jakbym właśnie wygrała z kimś w szachy.

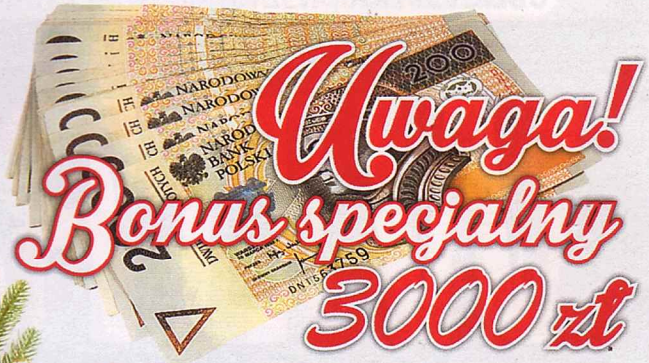
Ostatecznie mój związek z LoL-em zaowocował więc wieloma relacjami i czuję się przez to znacznie bogatsza. W ciągu trzech lat spotykałam się też z osobami spoza Ligi – raz poszłam nawet na randkę z Dotą 2, ale nie przypadliśmy sobie do gustu, bo tamta ekipa była jakaś taka ociężała... Ba, dałam mu jeszcze jedną szansę dwa lata później i odniosłam podobne wrażenie, więc raczej już podziękuję. Na koncie mam też całkiem sporo schadzek z Heroes of the Storm, ale ta MOBA wydała mi się niedojrzała, a przede wszystkim za mało ostra. Kiedy schrzanię coś podczas zabawy z LoL-em, ten ewidentnie daje mi to do zrozumienia, podczas gdy w przypadku HotS-a nie czułam, że muszę się o niego starać.

Czy to jest przyjaźń, czy to jest kochanie?

Już dawno wyrosłam z fazy zauroczenia League of Legends, choć jego wady wciąż są w moich oczach raczej drobne. Gdzieś po drodze moja relacja z Mobą Riotu ewoluowała z nocnych maratonów i grania seriami w uroczą codzienność. **Nie widzimy się każdego dnia, bo nie czuję potrzeby przebywania z nim bez przerwy, ale każdego dnia o LoL-u myślę.** Choć nie kibicuję żadnej drużynie, staram się orientować w e-sporcie i od czasu do czasu jeżdżę na rozmaite finały, bo wiem, jakie to dla niego ważne. Magia, którą odczuwałam na początku, w pewnym stopniu się ulotniła, ale na szczęście dalej nie mogę powiedzieć, że w całości go poznałam. Wciąż uczy mnie nowych rzeczy. W jego środowisku wciąż pojawiają się intrygujące osoby. Jesteśmy razem dopiero trzy lata i nie wiem, czy okaże się miłością na całe życie, ale jestem pewna, że nawet jeśli z jakiegoś powodu nasze drogi się rozejdą, zawsze będzie dla mnie kimś szczególnym. Do tej pory nie spotkałam nikogo, kto by mu dorównał, i mimo że nieustannie spotykam się z innymi, za każdym razem wracam w jego ramiona. **|CDA|**

- **PLATFORMA:** PC
- **GATUNEK:** MOBA
- **PRODUCENT:** RIOT GAMES
- **OCENA W CDA:** 9

Noworoczne nagrody



Uwaga! Bonus specjalny 3000 zł

Wyślij dwa zgłoszenia, a weźmiesz udział **w losowaniach 3 nagród: dwóch wybranych nagród rzeczowych oraz 3000 zł**

Weź udział w naszej zabawie!
Każda nagroda to oddzielne hasło Wybierz nagrodę dla siebie, ułóż wyraz z podanych liter i wyślij SMS o treści: **CAN.WYRAZ** pod numer **7265.**

Dla ułatwienia: wszystkie rozsypanki pochodzą z kategorii: **NOWY ROK**

Przykład:

K	N	O	T	F	E	T	I
K	O	N	F	E	T	T	I

Wszystkie prawidłowe zgłoszenia biorą udział w losowaniu nagród!

1 Zestaw **TELEWIZOR LG** 42LF652V **o wartości 2000 zł** wyślij SMS o treści: **CAN.WYRAZ** pod **nr 7265**

O	L	I	D	A	C	Z	N	E	I

2 **LAPTOP** HP Pavilion x2 10-N020NW W8.1 **o wartości 1300 zł** wyślij SMS o treści: **CAN.WYRAZ** pod **nr 7265**

D	N	U	W	T	A	S	A

3 **TABLET** Lenovo TAB2A10-70F **o wartości 750 zł** wyślij SMS o treści: **CAN.WYRAZ** pod **nr 7265**

P	S	T	O	N	A	W	O	I	E	I	N	E

4 **TELEFON** Samsung Galaxy A7 SM-A700F **o wartości 1600 zł** wyślij SMS o treści: **CAN.WYRAZ** pod **nr 7265**

Y	L	W	S	E	T	S	E	R

5 **ZESTAW GARNKÓW** **o wartości 700 zł** wyślij SMS o treści: **CAN.WYRAZ** pod **nr 7265**

F	E	J	A	W	R	E	K	R	I

6 **ROWER** Futura **o wartości 1200 zł** wyślij SMS o treści: **CAN.WYRAZ** pod **nr 7265**

S	A	A	M	P	Z	N

Na zgłoszenia czekamy do 31 stycznia 2016 r. Wystarczy 1 SMS by wziąć udział w losowaniu wybranej nagrody. Ze zwycięzcami skontaktujemy się telefonicznie. Koszt 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT).
Regulamin na www.regulaminy.pl. Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

WORLD OF

Przyjmuje paradę: **gem**

Nie samymi Czołgami Wargaming słynie. Te stanowią wprawdzie trzon jego armii, ale boje toczą się także na wodzie i w powietrzu. Czy jednak Statki i Samoloty nie ograniczają sprawności całej machiny wojennej firmy? Czas na mały przegląd wojsk i ocenę wartości bojowej wszystkich jednostek Świata Wargamingu.

WORLD OF TANKS

PLATFORMA: PC | DATA PREMIERY: 2010 | DEVELOPER: WARGAMING MIŃSK | SZACUNKOWA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY: KILKA MILIONÓW | STAN: STABILNY ROZWÓJ

Największą i najważniejszą formacją bojową w machinie wojennej Wargamingu są bezsprzecznie pecetowe Czołgi. Tytuł sprawnie funkcjonuje na rynku free-to-play od pięciu lat, **chwali się ponad 80 milionami zarejestrowanych graczy, w Europie wieczorami gra w niego dziennie ponad 200 tys. osób** (na serwerach rosyjskich – ok. 800 tys.). Nie ma naturalnie startu do popularnych strzelanek (Counter-Strike, Team Fortress 2) czy Mob (League of Legends, Dota 2), ale w swojej klasie pozostaje bezkonkurencyjny. Ma najwięcej map (blisko 50), największy garaż (ponad 350 maszyn) i... kilkadziesiąt patchów za pasem. Nie jest oczywiście idealny – razić mogą wysokie wymagania sprzętowe, losowość matchmakingu, powolne tempo rozwoju gry. W dodatku przez dobry rok Wargaming zdawał się koncentrować na wszystkim, tylko nie swej najważniejszej marce, przez co gracze – zwłaszcza w Europie – czuli się klientami drugiej kategorii. Na szczęście zanim twórcy do końca przestali się starać, przyszła konkurencja w postaci Armored Warfare i ekipa z Mińska znów musiała wziąć się do roboty. Jak na razie Czołgi Wargamingu pozostają niezagrożone – z przychodów z gry firma postawiła sobie wieżowiec w raju podatkowym na Cyprze, utrzymuje 16 studiów na całym świecie, może realizować kosztowne ambicje e-sportowe i jeszcze zostaje jej na ostentacyjnie wystawne imprezy promocyjne.

WORLD OF TANKS XBOX ONE EDITION

PLATFORMA: XBO (ORAZ X360) | DATA PREMIERY: 2015 | DEVELOPER: WARGAMING CHICAGO-BALTIMORE | SZACUNKOWA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY: OK. MILIONA | STAN: STABILNY ROZWÓJ

Tworzona przez amerykański Wargaming Chicago-Baltimore wersja konsolowa World of Tanks pojawiła się najpierw na Xboksach poprzedniej generacji jako Xbox 360 Edition. Ta udowodniła, że możliwe jest stworzenie w pełni funkcjonalnej wersji konsolowej Czołgów – takiej na pada i kanapę. Nie było to łatwe – opracowanie właściwego sterowania wymagało ponoć od twórców kilkudziesięciu prób – jednak efekt finalny był znakomity. Gra **dowiodła także, jak bardzo zachowawcze – by nie rzec „przestarzałe technologicznie" – są Czołgi na PC**. Tę różnicę podkreśliła dodatkowo wydana w tym roku Xbox One Edition, bezceremonialnie epatująca szeroko pojętym HD. Amerykanie dość szybko też zaznaczyli własną niezależność, tworząc m.in. ekskluzywne warunki bojowe – bitwy nocne, w deszczu i śniegu, na nowych mapach. Sporo graczy twierdzi, że jeśli w ogóle bawić się w World of Tanks, to tylko na Xbox One. Twarde dane sprzedażowe pozostają tajemnicą, ale jeśli Wargamingowi opłaca się utrzymywać dwie wersje xboksowe i dodatkowo tworzyć grę na PlayStation 4 – nie może być źle.

WORLD OF TANKS PLAYSTATION 4 EDITION

PLATFORMA: PS4 | DATA PREMIERY: 2016 | DEVELOPER: WARGAMING CHICAGO-BALTIMORE | SZACUNKOWA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY: ZOBACZYMY | STAN: W PRODUKCJI

Najbardziej zaawansowana technologicznie wersja World of Tanks to ta, której jeszcze nie ma. Tworzona jest przez Chicago-Baltimore na PlayStation 4 (testy rozpoczęły się na początku grudnia, premiera ma mieć miejsce jakoś wiosną 2016) i **bazuje na wersji z XBO, co oznacza, że od razu zawiera całe zachwycające HD**. Ale nie poprzestaje na tym, wprowadzając dynamiczne oświetlenie (widoczne zwłaszcza w nocy) i ekskluzywne opcje wyglądu map i pojazdów (dla fanów anime są nawet modele jakby wprost z Girls und Panzer). Ogromną zaletą wobec wersji z Xboksów jest też faktyczna pełna darmowość World of Tanks PlayStation 4 Edition, która w przeciwieństwie do wymogu złotego konta Live na Xboksa nie wymaga nawet członkostwa w PlayStation Plus. Wszystkie znaki na nieb... na ziemi wskazują zatem, że także ta wersja Czołgów nie musi bać się o przyszłość.

WARGAMING

WORLD OF WARSHIPS

PLATFORMA: PC | DATA PREMIERY: 2015 | DEVELOPER: WARGAMING SAINT PETERSBURG (LESTA STUDIO) | SZACUNKOWA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY: KILKASET TYSIĘCY | STAN: POSPIESZNY ROZWÓJ

Chmury burzowe zbierają się natomiast na horyzoncie najnowszej dużej pecetowej World of – morskiej Warships. Dzieło studia Saint Petersburg (dawniej Lesta Studio) funkcjonuje wprawdzie sprawnie i, co więcej, rozwija się, ale **graczy związanych z tym tytułem jest mniej nawet niż w mobilnym World of Tanks Blitz.** Na razie Wargaming nie składa broni, angażując na tym froncie mocne wsparcie promocyjne i stosowny marketing, np. wprowadzając do gry cenną dla nas ze względów wizerunkowych polską Błyskawicę. Niespodziewany cios w plecy zadała im jednak konkurencja z Chin, otwierając steamowe testy Steel Ocean – gry znacznie mniej dopracowanej, ale bardziej złożonej i chyba ciekawszej niż WoWs. Stalowy ocean udowodnił także, że wbrew opinii twórców Petersburga da się zrobić bitwy morskie z udziałem okrętów podwodnych. Czy teraz Wargaming będzie w stanie odwrócić losy starcia, np. „zapożyczając" od konkurencji sprawdzone już tam rozwiązania – czas pokaże.

WORLD OF TANKS BLITZ

PLATFORMA: PC | DATA PREMIERY: 2014 | DEVELOPER: WARGAMING MIŃSK | SZACUNKOWA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY: KILKASET TYSIĘCY | STAN: STABILNY ROZWÓJ

Mobilne Czołgi zadebiutowały na iOS-ach i rzekomo ku zaskoczeniu nawet twórców okazały się hitem. Dzięki temu niedługo potem pojawiły się na Androidzie, teraz zaś zapowiedziano je także na Windowsa Phone'a (a tym samym również Windowsa 10, ale rzekomo gracze z PC nie będą grać przeciw „dotykowcom"). **Od starszego rodzeństwa odróżnia je naturalnie dotykowe sterowanie, ale także ogólna kompaktowość gry.** Bitwy toczą się tu w formacie 7 na 7 (na PC i konsolach 15 na 15), na sporo mniejszych mapach i z dużo krótszym limitem czasowym. Ze względu na ograniczenia nie ma też najbardziej znienawidzonej spośród klas pojazdów artylerii. Warto dodać, że gra wciąż mieści się w czołówce najbardziej dochodowych aplikacji bezpłatnych, a to oznacza, że o jej losy jesteśmy zupełnie spokojni.

WORLD OF COSMOS?

Obecnie z grami Wargamingu związanych jest ponad 150 milionów kont. Największym marzeniem firmy zdaje się jednak dominacja nie tylko na ziemi, wodzie i w powietrzu, ale także... kosmosie! Dokonać jej ma Master of Orion – remake kultowej strategii 4X, tworzony obecnie przez argentyńskie NGD Studios. Mają w planach też inne niespodzianki – choćby ostatni projekt byłego studia Gas Powered Games, o którym jak na razie nie wiadomo zupełnie nic (nowe Total Annihilation?). Łatwo zauważyć jednak w produkcjach Wargamingu pewną prawidłowość: im dalej sięgają od Czołgów, tym jest gorzej. Może więc, zamiast bujać w obłokach i sięgać po gwiazdy, twórcy powinni faktycznie zejść na ziemię i zająć się tym, co rzeczywiście się opłaca?

WORLD OF WARPLANES

PLATFORMA: PC | DATA PREMIERY: 2013 | DEVELOPER: PERSHA STUDIA | SZACUNKOWA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY: KILKA TYSIĘCY | STAN: NA KRAWĘDZI ZAGŁADY

To, że World of Warplanes wciąż pozostają nieuziemione, to chyba kwestia prestiżu, bo na pewno nie zdrowego rozsądku. **W Samoloty grywa w Europie dosłownie kilkaset osób, na całym świecie liczba aktywnych pilotów nie przekracza paru tysięcy.** Twórcy wprawdzie wciąż walczą o utrzymanie się w powietrzu, m.in. wprowadzając boty, które zastępować mają prawdziwych przeciwników, ale ich inicjatywy nie przynoszą wymiernych rezultatów. I kiedy kilka miesięcy temu Wargaming zmieniał warunki użytkowania swych gier, precyzując sytuację, w której jedna z jego produkcji przestaje funkcjonować, nikt nie miał wątpliwości, o której z nich myśleli prawodawcy.

WORLD OF TANKS GENERALS

PLATFORMA: PC, IOS, AND | DATA PREMIERY: 2015 | DEVELOPER: PERSHA STUDIA | SZACUNKOWA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY: KILKADZIESIĄT TYSIĘCY | STAN: EKSTAZA POPREMIEROWA

Najnowsza czołgowa gra Wargamingu to **kolekcjonerska karcianka na motywach World of Tanks.** Generals dostępna jest obecnie w stabilnej wersji 0.6 na PC i iOS-a (da się grać między platformami), jednak wkrótce spodziewać się jej należy także na Androidzie i Windowsie Phonie. Opinie na jej temat są wśród graczy podzielone – część z nich zarzuca jej brak taktycznej głębi, inni niedopasowanie systemu rozwoju i modelu sprzedażowego do specyfiki CCG – a to oznacza, że nawet jeśli odtąd wszystko będzie robić dobrze, to i tak nie ma szans w starciu z Hearthstone'em.

WORLD OF TANKS RUSH

PLATFORMA: TEKTURA | DATA PREMIERY: 2014 | DEVELOPER: MIKOŁAJ PEGAZOW | SZACUNKOWA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY: TRUDNO POWIEDZIEĆ | STAN: TRUDNO POWIEDZIEĆ

I jako bonus – **analogowa karcianka typu „deck builder" dla tych wszystkich, którzy swoje World of Tanks muszą mieć ze sobą nawet w dziczy.** Zasadniczo udana, ale także – z uwagi na to, że multi jest w niej ograniczone do grupek co najwyżej pięciu graczy naraz – trudno oszacować, jak bardzo popularna, a tym samym opłacalna. |CDA|

Opowieść o Bardzie

„To ten od Coenów?" – nie był pewien: **Papkin**

Niegdyś Wielki Wydawca, dziś czołowy kontestator Wielkich Wydawców. Gość, który podłożył pierwsze węgielki pod płomienie Treyarcha, Blizzarda i BioWare'u, rozpalił palenisko komputerowych RPG-ów, przydeptał je butem i dolał doń benzyny, gdy ogniska już dogasał blask. Architekt i grabarz Fallouta. Artysta i biznesmen. Brian Fargo to wielki paradoks, a te niełatwo uchwycić na papierze.

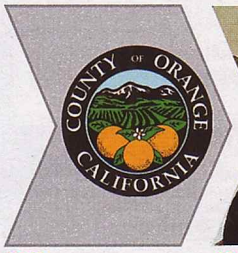
Nasza historia zaczyna się klasycznie jak biografia każdego z tych członków rolplejowej forpoczty, których nazwiska omietliście wzrokiem już dziesiątki razy. W latach 60., gdy w Kalifornii trwa festiwal wolnej miłości pod wezwaniem dzieci kwiatów, na świat przychodzi młodziutki Brian. Już od pacholęcych lat przejawia fascynację Dungeons & Dragons, szeroko pojętą fantastyką (w młodości chmurnej i durnej sam zresztą podejmuje próby pisarskie) oraz komputerami Apple II. **Nastoletni Fargo jest jednak zaprzeczeniem stereotypu nerda** – reprezentuje liceum w zawodach lekkoatletycznych, chłopaki z drużyny futbolowej wręcz noszą go na rękach, a trener wróży olimpijską karierę w sprincie.

Brian Fargo i Stępiona Szabla

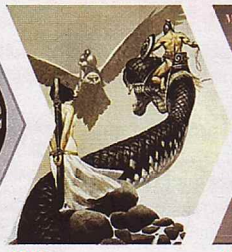
Gdy kalendarz obwieszcza rozpoczęcie drugiej dekady życia, niedoszły olimpijczyk zaprasza do współpracy kumpla z ogólniaka, wraz z którym majstruje **Demon's Forge, wydaną własnym sumptem przygodówkę fantasy**. Ta nie wywinduje karier młodzików, ale historia zapamięta ją jako pierwszy przebłysk Fargowskiego geniuszu. Chłopaki pakują niemal cały budżet przeznaczony na promocję (a zatem: 2,5 tys. dolarów) w zamieszczenie reklamy tytułu w Softalku, jedynym dostępnym we wszystkich stanach magazynie o grach. Następnie obdzwaniają sklepy z całego kraju i wcielając się w potencjalnych klientów, odgrywają teatralne rozczarowanie, dowiedziawszy się, że „tej głośnej produkcji" nie można w nich nabyć. Wkrótce na ich słuchawkach wiszą przedstawiciele wielkich sieci handlowych, którzy koniecznie muszą mieć Kuźnię demona na swoich półkach. Dodajmy, że gra pomija innych pośredników – obaj młodzieńcy zgrywają ją na dyski, pakują w pudełka i wysyłają do kupców wprost ze swoich domów. Na scenę wkracza niejaki Michael Boone, który wykłada na stół konkretne pieniądze i obiecuje obu dżentelmenom kariery. Nim jednak jego Saber Software zdąży się na dobre rozkręcić, kapryśny przedsiębiorca zwija interes. Na szczęście Fargo ma w zanadrzu plan B – za pośrednictwem dawnego belfra udaje mu się załatwić zlecenie informatyczne dla dużej encyklopedii, za które otrzymuje 60 tys. dolarów, zastrzyk gotówki, jaki ładuje w założenie własnej firmy. Panie i panowie, oklaski dla studia Interplay!

Brian Fargo i Książę Pustkowi

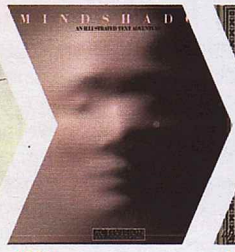
Notoryczni debiutanci zaczynają fałszywym akordem, bo ich Mindshadow nie zdobywa rynku. Projektanci szybko wyczuwają jednak, gdzie leży prawdziwy pieniądz, i podejmują karkołomną próbę wciśnięcia się klinem między sukcesy serii Wizardy i Ultima. Pomysł, choć szalony, udaje się na piątkę, a **wydane w 1985 The Bard's Tale** (przy którym Fargo podjął się reżyserii, produkcji i rozpisania scenariusza) to kawał historii gatunku (no i pierwsza próba



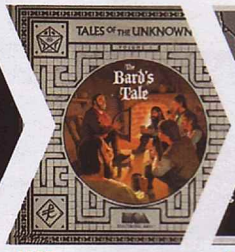
1962
Populacja kalifornijskiego Hrabstwa Orange się zwiększa.



1982
Niedoszły olimpijczyk wydaje Demon's Forge i wytwarza nań popyt.



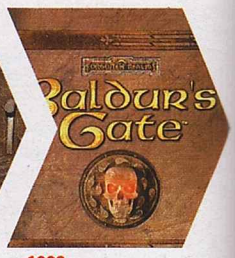
1984
Interplay debiutuje Mindshadow, tekstówką na Apple'a II.



1985
The Bard's Tale udaje się stanąć w szranki z Ultimą i Wizardy.

1988
Wasteland i Neuromancer ugruntowują pozycję studia.

1997
Fargo produkuje Fallouta, który na zawsze zmieni postrzeganie gatunku.



1998
Zakup D&D przynosi owoce! Premiera Baldur's Gate'a.

wkomponowania pieśniarzy w rolplejowe melodie). Po dwóch sequelach Interplay czaruje „żyjącym światem" (a zatem takim, który nie resetuje się po wyłączeniu gry) Wastelanda, legendarnego protoplasty Fallouta, a zarazem jednej z pierwszych prób zmierzenia się w grach z postapokaliptyczną estetyką.

Po wizycie na Pustkowiach projektant zamienia krzesełko producenta na fotel przedsiębiorcy, a Interplay oficjalnie przekształca się w wydawcę. W 1992 Fargo bierze pod swoje skrzydła Allena i (oparte na D&D właśnie) **Wrota Baldura** od BioWare'u, słowem: tytuły, które na nowo zdefiniują komputerowe gry fabularne i na ponad dekadę związą je z rozbuchanymi scenariuszami i izometrycznym widokiem. Perspektywy Kanadyjczyków są jak najlepsze, w portfolio wydawcy znajdują się ponadto tak mocne marki jak **MDK**, **Earthworm Jim**, **Sacrifice** i **Descent**.

Ale zaraz po spektakularnym triumfie następuje bolesny upadek: japońska filia okazuje się niewypałem, a rozszerzenie mecenatu na mniejsze studia przynosi spore straty, Interplay przesypia też okazję, by szturmem zdobyć rynek konsol. Krew wyczuwa Titus Interactive, które powolutku wykupuje akcje giganta, choć Fargo wciąż jest udziałowcem większościowym. Sytuacja zmienia się w 2001. Projektant-biznesmen nie potrafi dogadać się z nowym zarządem, stąd na moment po przejęciu firmy udaje się na dziesięcioletnią tułaczkę, na którą najlepiej byłoby spuścić zasłonę milczenia. Ostatnim, do czego pośrednio się przyczynia, jest oddanie marki Fallout Bethesdzie. Odkrywszy, że Titus nie wypłaca zaległych wynagrodzeń podwykonawcom, Fargo namawia tychże na pozew zbiorowy. By utrzymać się na powierzchni, wierchuszka Interplaya wyprzeda kilka uznanych marek, w tym właśnie Fallouta (i to za skromnych 6 mln dolarów!), na którego połakomią się autorzy The Elder Scrolls.

W latach 90. trząsł branżą, dziś to gracze finansują jego gry.

Adhama i Michaela Morhaime'a, których Silicon & Synapse za parę lat będzie już znane jako Blizzard Entertainment. Kolejne walizy z dolarami powierza trójce kanadyjskich doktorów (Muzyka, Zeschuk, Yip), dzięki czemu szanse na zaistnienie ma BioWare. Następnie finansuje Treyarcha. Za przynajmniej porównywalnie dobre decyzje należy uznać powołanie Black Isle, developerskiego skrzydła Interplaya, oraz nabycie licencji na Dungeons & Dragons (zresztą przy wtórze chichotu tzw. konkurencji, którą uważała Lochy i Smoki za wyeksploatowany system, na którym nie da się już wiele ugrać). Efekt? W połowie lat 90. pod Fargo działają przyszli twórcy StarCrafta, Mass Effecta, Call of Duty: Black Ops i Planescape: Torment!

Brian Fargo i Kamień u szyi

Interplay wchodzi w drugą połowę dekady z przytupem, wydając stworzonego na Czarnej Wyspie **Fallouta** 2. Ludzie zaczęli rozglądać się za nowymi pracami i w pewnym momencie inXile stopniało do raptem kilkunastu osób. Ci, którzy zostali przy boku coraz bardziej osamotnionego kapitana, nie pożałowali.

Brian Fargo i Więzień iOS-a

W 2002 powstaje inXile (nazwa wzięła się od dowcipnego przydomka „Leader in exile", czyli „dowódca na wygnaniu", jakim tytułował się po rozstaniu z poprzednią firmą Brian). Nie mając pod sobą Wielkiego Kapitału, prezes wraca do działalności artystycznej, klecąc scenariusz i klepiąc linijki kodu do **The Bard's Tale**, gry, która poza tytułem nie ma nic wspólnego ani z klasyczną trylogią, ani z nadchodzącą „czwórką". Powód? Fargo zabezpieczył znak handlowy, ale prawami autorskimi wciąż dysponowało nieprzejednane Electronic Arts. Wobec umiarkowanego sukcesu sprzedażowego studio na dobrą dekadę przechodzi do mobilnego narożnika (z którego wydaje na iOS-y Line Ridera 2 i Fantastic Contraption).

Człowiek, który w latach 90. trząsł branżą i trzaskał hit za hitem, zaczął krążyć od wydawcy do wydawcy, próbując znaleźć fundusze na to, na czym znał się najlepiej: staroszkolnego rolpleja. W końcu rękę wyciągnęła w kierunku wygnańców Bethesda, dla której wyprodukowano chłodno przyjęte **Hunted: The Demon's Forge**. To prawdopodobnie o niej Fargo mówi zresztą w jednym z wywiadów: – *Chcieli od nas, byśmy byli gotowi na konkretną datę, ale wprowadzili masę zmian i nie było to możliwe. Kiedy byłem poza miastem, przysłali nam do biura kolesia, który postraszył pracowników zwolnieniami.*

Brian Fargo i Komnata Pieniędzy

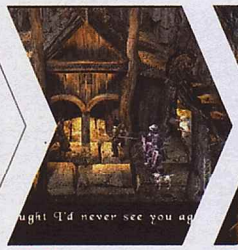
Choć pierwszy wyczuł nowy trend Tim Schafer (Broken Age), Fargo wpisał się w kickstarterowy boom chwilę później. Za trzy miliony dolarów udało się stworzyć **drugiego Wastelanda**, a gdy ten sprzedał się w 350 tys. egzemplarzy, **Torment: Tides of Numenera** zaś ustanowił – zebrawszy 4,2 mln dolarów – nowy rekord serwisu (no, przynajmniej wśród gier), „wydawcy zrobili się znacznie milsi". W efekcie udało się zdobyć od Elektroników licencję na Opowieść barda. Czwarta część ufundowała się zresztą w czerwcu tego roku.

Historia zatoczyła więc koło: **człowiek, który wylał pod gatunek fundamenty, stanął na pierwszej linii jego renesansu**. A chociaż ścieżka kariery Briana Fargo pełna jest wybojów i ostrych zakrętów, pewne jest, że ten akurat bard wyśpiewa na naszych dyskach jeszcze niejedną piosnkę. |CDA|

„Wybory gracza to dla nas wszystko"
~Brian Fargo
o cechach łączących Wasteland 2 i Torment: Tides of Numenera.

2000
Icewind Dale staje się smutnym testamentem „starego" Interplaya.

2001
Titus udziałowcem większościowym, Fargo za burtą.



2004
The Bard's Tale wraca do gry! Ale nie śpiewająco.

2011
Tarcia z Bethesdą, Hunted: The Demon's Forge trafia do sklepów.

2012
Dzięki finansowaniu społecznościowemu udaje się ufundować Wastelanda 2.

2013
Zbiórka na Torment: Tides of Numenera bije rekordy Kickstartera.

2015
The Bard's Tale IV przekonuje do siebie 33 741 osób.

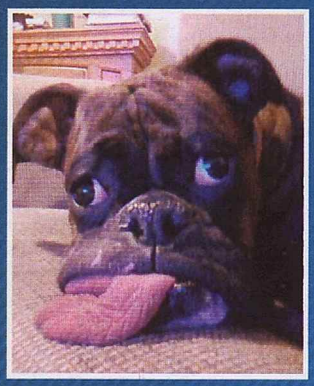
Dział współtworzony przez czytelników naluzie@cdaction.pl

NA LUZIE

MYŚL NUMERU

Seks przez internet to jak obiad przez telefon.

Z ŻYCIA WZIĘTE



- Pewnego razu poszedłem ze swoją dziewczyną na jakąś imprezę, osiemnastkę czy coś w tym stylu. Siedzieliśmy przy stoliku i gadaliśmy, aż nagle podeszła jej przyjaciółka i pyta nas: „Trójkąty są dla chłopaków czy dla dziewczyn?". Jako że jestem osobą lubiącą dyskusje i ogólnie temat relacji damsko-męskich, z pasją zacząłem swą przemowę, że raczej dla chłopaków, bo to fajnie mieć dwie dziewczyny no i takie tam, wiadomo. Moja dziewczyna słuchała uważnie i patrzyła na mnie z miną w stylu „No, no, mów dalej, zaraz cię zabiję" (nie od razu zdałem sobie z tego sprawę), a wyraz twarzy jej przyjaciółki mówił: „Co ty pieprzysz w ogóle człowieku, dobrze się czujesz?". Gdy po kilku minutach zakończyłem swój monolog, usłyszałem od tejże przyjaciółki: „Ale mi chodziło o znaczek na drzwiach toalety".

- Mam kilkumiesięczne dziecko. Obudziłem się dzisiaj rano i z wielką ekscytacją powiedziałem do żony: „Ale numer, popatrz, nasz syn w końcu przespał całą noc!". Na co ona, zaspana, przecierając oczy, mruknęła: „Nie, to ty przespałeś całą noc...".

- Pracuję jako programista. Zdalnie, z domu, co sprawia, że rzadko gdzieś wychodzę. Ostatnio właśnie był taki dzień, że wyszedłem z domu. Patrząc w lustro w windzie, zwróciłem uwagę, że dość mocno zarosłem. Akurat w bloku obok otworzył się nowy salon fryzjerski, więc zajrzałem. Fryzjerką okazała się bardzo ładna, wręcz piękna dziewczyna. W trakcie strzyżenia zagadywała, szybko przeszliśmy na ty. Rozmawialiśmy o pogodzie, planach na wakacje i tym podobnych pierdołach. W pewnym momencie spytała mnie, jaką mam pracę. Moja odpowiedź pobiła rekord błyskotliwości: „Pracuję jako programista... A ty?".

- Niedawno na krakowskim dworcu kolejowym odprowadzałem swoją dziewczynę na pociąg do domu. Weszła do wagonu, usiadła i czekała na odjazd, a ja stałem wśród ludzi na peronie. Nagle od boku podchodzi do mnie niewidomy i kulturalnie pyta, czy ma przed sobą wagon numer 13. Stanąłem na palcach, żeby dojrzeć numerek nad ludźmi, ale niestety było zbyt gęsto. Odpowiedziałem mu: „Przykro mi, ale nie widzę". On ze stoickim spokojem i uśmiechem odparł: „No widzi pan, ja mam ten sam problem".

- Mój chłopak jest miłośnikiem kotów. Obecnie ma dwa, kiedyś miał chyba ze cztery. Jeden z nich, jako że wyjątkowo niewielki, nazywany jest Małym. Któregoś dnia siedzieliśmy u mnie w kuchni przy stole z moją mamą, piliśmy kawę i jedliśmy ciastka. Nie wiem, czy to powiedzenie jest popularne, ale u nas, gdy ktoś patrzy spod byka, mówi się: „co się tak patrzysz, jakbym ci kota patelnią zabiła?". W którymś momencie rozmowy powiedziałam coś ironicznie, na co chłopak posłał mi takie właśnie spojrzenie. Co zrobiłam? Wypaliłam: „co się tak patrzysz, jakbym ci Małego patelnią zabiła?". Moja mama dobre 15 minut nie mogła przestać się śmiać.

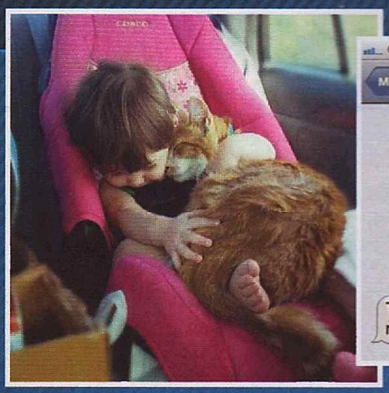
- W liceum byłem totalnym głąbem z fizyki, co w klasie humanistycznej było dość powszechnym zjawiskiem. Pewnego dnia nauczyciel zlitował się nad nami i zarządził pracę w grupach na ocenę. Łatwo dostaliśmy piątki. Po szkole poszedłem do dziadków na obiad i wołam od progu:
– Dostałem piątkę, nie uwierzycie, z czego!
Na to dziadek:
– Ze śpiewu czy z religii?
Po czym słychać poniżające parsknięcie, a po nim głos babci:
– Marian, ty głupi jesteś? Przecież on śpiewać nie umie, a co dopiero się modlić...

OBRAZEK NUMERU

Z ZESZYTÓW SZKOLNYCH

- Absolutyzm jest wtedy, kiedy król rządzi, a sytuacja go absolutnie nie interesuje.
- Aby głosować tajnie, wyborca zamyka się w urnie.
- Aby nie narazić się żmii, nie należy jej kopać w danym miejscu.
- Aby ochronić drzewa od pożarów spowodowanych słońcem, należy sadzić je w cieniu.
- Aby się nie zarazić czymś, nie należy jeść z tej samej miski co pies.
- Adama w raju śmiało możemy nazwać prototypem człowieka.
- Adler zbierał pieniądze, by wyjechać z synem w podróż dookoła świata albo gdzieś dalej.
- AIDS jest rozpowszechniany przez media.
- Aleksander Głowacki to panieńskie nazwisko Bolesława Prusa.
- Aleksander Wielki zakładał wielkie reformy.
- Alkohol jest groźną trucizną, zwłaszcza dla tych, którzy go piją.
- Alkohol to wróg człowieka i go zwalcza.
- Amerykanie mieli swój interes w Morzu Śródziemnym.
- Amundsen zasadził flagę na biegunie.
- Anders był umundurowany aż po pas.
- Andromacha była wdową, jakiej wielu mężów mogłoby sobie życzyć.
- Andrzej myślał, że nauczyciel da mu w skórę, ale było odwrotnie.
- Andrzej nie miał taty, więc zajmował się nim ojciec.
- Ania uśmiechnęła się pod wąsem.
- Anielka biegała z Karuskiem dookoła stołu, który podskakiwał, szarpiąc za sukienkę.
- Anielka była dzielną dziewczynką, więc umarła, a my wszyscy powinniśmy ją naśladować.
- Anielka głęboko się nasiliła i tak skonała.
- Anielka mimo zakazu ojca kolegowała się z Magdą i świniami.
- Antek lubił strugać sobie różne kawałki.
- Antek nie miał ojca, bo był drwalem.
- Antygona czuła miłość do brata i dlatego go zakopała mimo zakazu króla.
- Antygona pochowała brata, splunęła moralnie na króla i powiesiła się.
- Apokryfy polskie to „Psał też florianski" i „Psał też puławski".
- August II był elektronem Saksonii.
- Autor nadaje okrętowi w sonecie „Żegluga" cechy końskie.
- Autor opisuje swoich najbliższych przyjaciół, choć wcale ich nie miał, i to jest bardzo dziwne.
- Autorem „Potopu" był Noe.
- Azja jest największym kontynentem na ziemi, a nawet na świecie.

DZIECIAKI...



- Działo się to kilkanaście lat temu w święta Wielkiej Nocy. Miałam wtedy mniej więcej 8 lat. Naszło mnie pytanie, skąd właściwie bierze się ta woda święcona? Jak księża ją zdobywają? A że nie byłam dzieckiem zbyt cierpliwym, to zaraz po wyjściu z kościoła dorwałam mojego starszego prawie o dekadę brata, żeby rozwiał moje wątpliwości. On natomiast z całą powagą odpowiedział mi, że wodę święconą wyciska się z aniołów, które spadły na ziemię, i że czasem księża przed świętami wyruszają na specjalne polowania na nie. Oczywiście nie uwzględniłam faktu, że brat może robić sobie jaja z młodszej siostry, i we wszystko uwierzyłam. Za każdym razem zastanawiałam się, jakiego biednego anioła tym razem zmasakrowano, żeby móc skropić ludzi w kościele, i myślałam, że to musiało być dla nich niesłychanie przykre spaść z nieba i skończyć na końcu kropidła. Potem się ksiądz na religii zdziwił, jak go zapytałam, ile aniołów w swoim życiu zdążył wycisnąć.

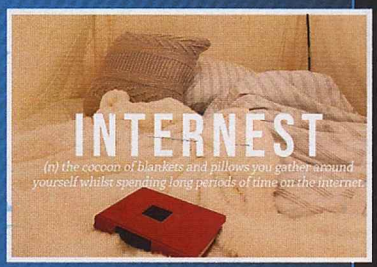
- Jestem nauczycielką w przedszkolu. Jak to zwykle w wieku przedszkolnym chłopcy bawią się z chłopcami, dziewczynki z dziewczynkami. Jednak zaraz przed wakacjami trafiła mi się nietypowa sytuacja. Przyszła do mnie parka – chłopiec z dziewczynką (pięciolatki), trzymając się za ręce. Chłopiec powiedział z poważną miną: „Ciociu, proszę, wypuść nas do domu wcześniej, chcemy iść wziąć ślub, rodzice nigdy się nie zgodzą, musimy wziąć ślub w tajemnicy, tak żeby nikt nie wiedział".

- Miałam pięć, może sześć lat i razem z rodziną byłam na weselu mojej siostry ciotecznej. Wesele jak to wesele... Jedzenie, smakołyki i litry coli. Jak to dziecko, korzystając z okazji, piłam, ile się zmieściło w żołądku. Po pewnym czasie cola musiała jakoś opuścić organizm i w tym celu udałam się do WC. Na moje nieszczęście pomyliłam toalety i zamiast do damskiej weszłam do męskiej. Miałam farta, ponieważ żadnego osobnika płci przeciwnej nie było w środku. Zauważyłam rząd lśniących pisuarów. Ja – dziecko, które ma bujną wyobraźnię – szybko skojarzyłam sobie te tajemnicze „urządzenia" z misami wody święconej, które stoją u wejścia każdego kościoła. Tak oto kilkuletnia dziewczynka po kolei podchodziła do każdego pisuaru, maczała palce w wodzie i wykonywała znak krzyża...

- Pierwszy dzień przedszkola. Podekscytowanie nowym miejscem i nowymi kolegami oraz koleżankami. Poszedłem do toalety na kupkę. Po wyjściu z toalety udałem się do przedszkolanki, ściągnąłem spodnie, wypiąłem się i grzecznie zapytałem, czy dobrze wytarłem pupę. Patrząc na to z dzisiejszej perspektywy, aż trudno mi to jakoś skomentować.

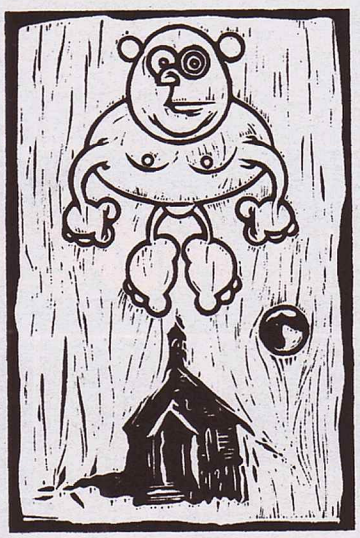
ENGLISH CORNER

- **How did I escape Iraq? Iran.**
- **I can't believe I got fired from the calendar factory. All I did was take a day off.**
- **I'm emotionally constipated. I haven't given a shit in days.**
- **Thieves had broken into my house and stolen everything except my soap, shower gel, towels and deodorant. Dirty bastards.**
- **How can you spot the blind guy at the nudist colony? It's not hard.**
- **What was Forrest Gump's e-mail password? '1forrest1'.**



Marek Lenc

Błażej Wiśniewski



Chociaż wszyscy mówili Panu Waldkowi, że to już nie ten wiek i należy odłożyć podnoszenie ciężarów, on nie słuchał. Gdy niedzielna msza święta dobiegła końca, sokolim wzrokiem wyłowił Panią Bożenkę z tłumu. Rozpostarł swój musculus latissimus dorsi i polecieli ku zachodzącemu słońcu na skrzydłach mięśnia najszerszego grzbietu.

DLA PAŃ I PANÓW

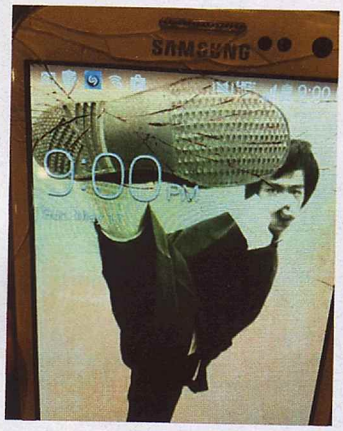
Od kobiet dla facetów

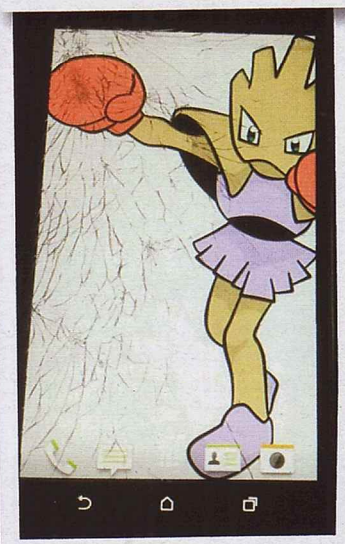
- Cycki? Kobiety też chcą się na nie gapić. Spójrzmy prawdzie w oczy, są świetne!
- Jesteśmy tak samo napalone jak wy, po prostu lepiej to ukrywamy.
- Gdybyś wiedział, iloma szczegółami naszego życia seksualnego podzieliłam się z koleżankami, nigdy więcej nie chciałbyś uprawiać ze mną seksu.
- Kobiety mogą cieszyć się seksem bez orgazmu, ale wiemy, że jeśli nie dojdziemy, poczujesz się źle. Udajemy więc, żebyś poczuł się lepiej.
- Owszem, on może być „za duży", ale prawdopodobnie nie musisz się tym martwić.

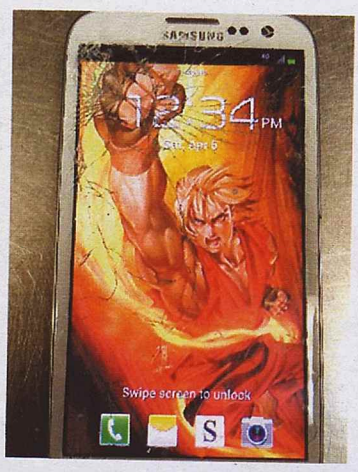
Panowie dla pań

- Zanim zaczniemy sikać, możemy jedynie oszacować ogólny kierunek, w jakim mamy nadzieję skierować strumień. Aby być pewnym, potrzebujemy strzału próbnego.
- Facet tak naprawdę nie „drapie" się po jajkach. Musisz jakby szczypnąć i zakręcić palcami. To dziwne, ale działa.
- Siadając za szybko, możemy usiąść sobie na jajkach.
- Nie chodzimy razem do toalety, a jak już jest tam nas dwóch, to stajemy możliwie daleko od siebie i nie gadamy. Po prostu sikamy w milczeniu, patrząc przed siebie, nigdy na boki.
- Mężczyźni mogą dosłownie myśleć o niczym, możemy wyłączyć swoje mózgi i po prostu egzystować bez świadomego robienia czegokolwiek lub myślenia o czymkolwiek. Jeśli zapytasz kolesia, o czym myśli, i odpowiada, że „o niczym", nie świruj, bo 9 razy na 10 jest to prawda.

BĄDŹMY KREATYWNI...
gdy potrzaskamy telefon





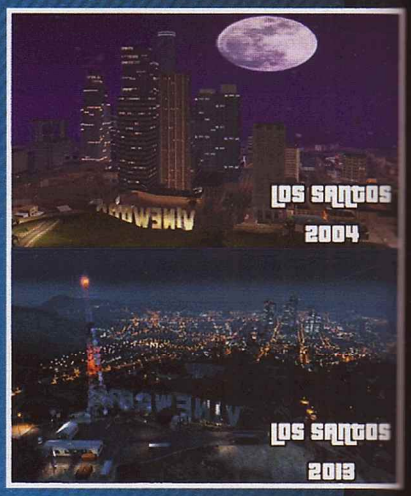


GAMEPLAY
Opinie graczy o grach

- **PayDay 2**
  Wrzuciłem torbę kokainy do rzeki i ryba odrzuciła ją z powrotem.10/10!

- **Mass Effect**
  Zrobiła ze mnie geja :/

- **Metal Gear Rising: Revengeance**
  Wyrzucenie ogromnego robota w powietrze i przecięcie go na pół, podczas gdy koleś w tle krzyczy „takie są prawa natury", to najlepsze, co może cię spotkać w grze wideo.



AUTENTYCZNIE NAGŁÓWKI W ROZMAITYCH GAZETACH

- Mężczyzna oskarżony o zabicie prawnika dostał nowego obrońcę.
- Widać poprawę w programie nauki czytania i pisania w Missippi.
- Burmistrz Parris do bezdomnego: „Idź do domu!".
- Przestańcie tweetować! *[tekst na górze strony: „Śledźcie nas na Twitterze"]*
- Atomowa elektrownia może eksplodować, ale nie ma powodów do paniki.
- Spowolnienie wciąż przyspiesza.
- Statystyki pokazują, że liczba ciąż u nastolatek spada znacząco po 19 roku życia.
- Miasto nie jest pewne, dlaczego ścieki śmierdzą.
- Lady Diana wciąż żyła na kilka godzin przed śmiercią.
- Robaki latające ze skrzydłami to latające robaki.
- Ofiary zabójstw rzadko rozmawiają z policją.

SCREENSHOCK

Wzięte z Nadgodzin – czekamy na wasze screeny!

Z CZEGO ŚMIALIŚMY SIĘ 10 LAT TEMU FRAGMENTY NL 01/2006

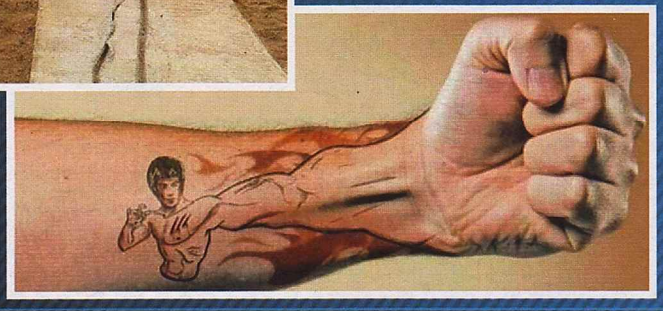
■ W ramach poprawienia permanentnie obleśnego nastroju poszłam sobie do zaprzyjaźnionego salonu piękności. A tam mnie ostrzygli i zmienili mi radykalnie kolor owłosienia głowy z idiotycznego blondowatego na interesująco czekoladowy.
– No, wreszcie jakiś wyraz – zachwyciła się mną fryzjerka. – Teraz pani jest taka zimna suka.

■ Biegłam sobie pewnego razu takim uroczym kawałkiem mojej prowincji... Zatrzymuje się koło mnie samochód z białymi blachami (było to wiele lat temu – nasze były tylko czarne), wyziera zza otwartej szyby całkiem sympatyczna męska twarz i pyta:
– Sprechen Sie Deutsch?
No, że ja szprechen nie bardzo, więc pokręciłam bezradnie głową... Na to facet niezrażony:
– Do you speak English?
No jak sobie pomyślałam, jaką ja angielszczyzną do niego zagadam, też pokręciłam głową... Ale mówię sobie, że przecież facet wyniesie z Polski obraz tłumoka językowego. No, jak gadał po niemiecku i angielsku, to po francusku na pewno nie umie! Więc wyuczonym gdzieś z telewizji cudnym akcentem pytam gościa:
– Parlez-vous français?
Gość rozradowany woła:
– Oui, oui!!!
Na to ja z rozbrajającym (rozpaczliwym) uśmiechem:
– Ale moi non...

■ Opowiadała mi to koleżanka, jej z kolei – znajoma... Działo się to 1 listopada. Ta znajoma z rodziną stała na cmentarzu i podeszła do nich jakaś babcia z córką i kilkuletnią wnuczką. Zapytały grzecznie, czy mogą na grobie postawić znicz, bo one nie są z Lublina i nie mają nikogo bliskiego na żadnym lubelskim cmentarzu. Oczywiście znajoma wyraziła zgodę. Po wszystkim wnuczka z pretensją w głosie powiedziała:
– Umrzyj wreszcie, babciu, to i my będziemy miały gdzie lampki zapalać.

■ U mojego sąsiada na podwórku stała kiedyś okazała czereśnia i pewnego razu tata nabrał ogromnej ochoty na pyszne owoce. Sąsiad wyraził zgodę na szaber, więc wzięliśmy drabinę i udaliśmy się pod rzeczone drzewo. Niestety drabina nie była zbyt długa, a dolne partie czereśni zostały już dokładnie opędzlowane przez dzieciaki sąsiada, więc tata zaczął się wspinać po gałęziach. Ojciec nigdy nie był kurduplem, a z wiekiem zaczął jeszcze nabierać ciała tu i ówdzie, cierpiąc na zaawansowaną miażdżycę (tzn. kiedy siada, brzuch miażdży mu interes), więc któraś gałązka musiała się złamać. Zleciał z drzewa tak komicznie (po drodze zaliczył trzy gałęzie i obrót o 180 stopni), że razem z sąsiadem popłakaliśmy się ze śmiechu. Tata zerwał się jak sprężyna, nazwał mnie podrzutkiem, a sąsiada łysą świnią, a następnie z całej siły kopnął w drzewo. Jeśli ktoś byłby zainteresowany, to właśnie w taki sposób prosto załatwia się pęknięcie kości śródstopia i 6 tygodni zwolnienia lekarskiego.

■ 4-letnia Agatka z rodzicami w kawiarni. Rodzice zamówili sobie jakieś ciastka i zapytali córkę, czy ma ochotę na ciasteczko. Agatka zła na cały świat nie chciała, jednak jak kelnerka przyniosła ciastka, ślinka jej poleciała. Mama Agatki, nie przepuszczając okazji do „wychowania" małej, mówi:
– Wcześniej nie chciałaś, to teraz – jeżeli zmieniłaś zdanie – musisz sama iść sobie kupić!
Agatka – chcąc, nie chcąc – udała się do baru, nabyła produkt i niosąc talerzyk do stolika, robiła się coraz bardziej wściekła. W końcu z hukiem postawiła talerzyk na stole i całą kawiarnię rozwaliła tekstem:
– No! I niech mi tylko ktoś to wp***li!

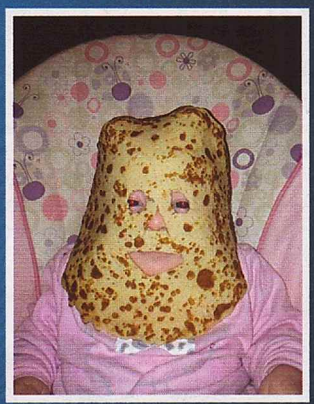


OCZOM NIE WIERZĘ...

Wyspy Skrzypcowe?

RÓŻNOŚCI

■ Wczoraj mój mąż odszedł ode mnie, bo stwierdził, że traktuję go jak psa. No to jeszcze zobaczymy! Zgłodnieje, to wróci!
■ Powstaje film o Volkswagenie z Tomem Cruisem w roli głównej: „Emission Impossible".
■ Ściągnąłem Biblię z netu. W ciągu dwóch dni pojawiły się cztery duże aktualizacje.
■ Informatyk był bity przez żonę, mega bity.
■ Globalna awaria Skype'a. NSA skończyło się miejsce na dysku do zapisywania rozmów.
■ Wino o barwie żółtej nazywane jest białym, dlatego że robi się je z zielonych winogron. Do dupy z taką logiką!
■ Zamiast kruszyć kopie, kopcie kruszywo.
■ Z bronią się nie żartuje. A bez broni – tym bardziej.
■ Pan Grzegorz kota Felusia cierpi na kompleks niższości.
■ Anka ważyła 120 kg. Ale kupiła pas odchudzający i teraz wygląda jak 2 x 60 kg.
■ Co robi informatyk, kiedy rozsuwa kotary w oknie? Odświeżanie obrazu.
■ Nikt nigdy nie widział Niewidzialnego Człowieka. Jeżeli to nie jest dowodem na jego istnienie, to nie wiem, co miałoby nim być.
■ „Dajcie mi swoje najlepsze danie! Cena nie gra roli!" – ja w McDonaldzie w dniu wypłaty.
■ Jeżeli z grupy mężczyzn kobieta wybiera właśnie mnie, to może oznaczać tylko jedno: rozpoznanie na komisariacie.
■ Stróż w fabryce napojów energetycznych pracuje dwa tygodnie dziennie.
■ Janusz jest wulkanizatorem, cierpi na chorobę zawodową – ma nadciśnienie.
■ Mama zawsze twierdziła, że nie ma ulubionego dziecka. Niby OK, ale ja przecież byłem jedynakiem.



CHWILA REFLEKSJI

Trzymaj się z daleka od marudnych ludzi. Na każde rozwiązanie mają jakiś problem.

■ Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, 6edee.skroc.pl ,theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

GeForce GTX 960 Ti

Chodzą pogłoski, że karta pojawi się w styczniu i będzie bazowała na tym samym chipie co mobilny GTX 970M, dzięki czemu jej wydajność powinna plasować się mniej więcej w połowie pomiędzy GTX-em 960 a 970, pozwalając bezproblemowo wygrywać porównanie z Radeonem R9 380X.

www.nvidia.com

Zmiany w Google Play

Najważniejszą jest dzielenie się aplikacjami w ramach rodziny, coś, co na iOS-ie dostępne jest od ponad roku. Druga nowa opcja to możliwość kupienia apek w prezencie dla kogoś innego, a trzecią ma być informacja o wyświetlanych reklamach, wraz z nazwą systemu, który je serwuje.

play.google.com

30 mln PS4

Według ostatnich oficjalnych danych konsola Sony sprzedała się już w ponad 30 mln egzemplarzy. Microsoft takich informacji nie podaje, nieoficjalnie przegrywa mniej więcej w stosunku 2:1. Według analityków do końca roku obie konsole mają osiągnąć w sumie 50-51 mln.

www.playstation.com | www.xbox.com

Nie ma Androida na Windowsie

Mimo zapowiedzi smartfonowy Windows 10 nie ma jak dotąd emulatora (kryjącego się pod nazwą Project Astoria), który pozwalałby na uruchamianie aplikacji tworzonych z myślą o Androidzie. Sam projekt został najwyraźniej całkiem wstrzymany, a wyjaśnień brak.

www.microsoft.com

Bardzo szybki pendrive

HyperX Savage USB 3.1 od Kingstona dostępny będzie w wersjach 64, 128 oraz 256 GB, ma obudowę o wymiarach 76 x 23 x 12 mm, ale najważniejsza jest wydajność. W najmniejszej wersji ma to być 350 MB/s przy odczycie i 180 MB/s przy zapisie, a w większych zapis będzie się odbywał z prędkością 250 MB/s. Ceny zostały ustalone na 36, 75 oraz 120 euro, czyli około 150, 300 i 500 zł.

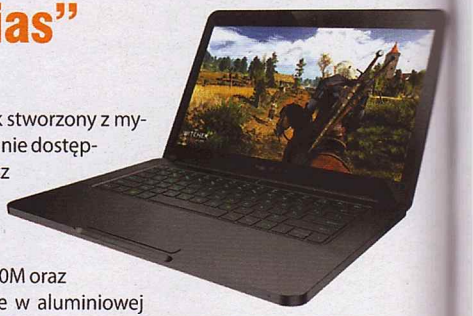
www.kingston.com

Monitor z ładowarką

Nawet dwa, bo Samsung SE370 dostępny jest zarówno w wersji 24", jak i 27". W obu przypadkach zastosowano matrycę PLS o rozdzielczości Full HD, ładowarkę w standardzie Qi schowano zaś w podstawie. Oficjalnie jest zgodna ze smartfonami serii Galaxy (S6 i S5 oraz Note 4 i 3 – o ile mają odpowiednią obudowę), ale powinno to działać także z innymi urządzeniami mobilnymi kompatybilnymi z Qi. Do tego monitory mają komplet złączy, fajnie wyglądają i są zgodne z technologią FreeSync. Ceny? 900 zł oraz 1200 zł, czyli typowe dla modeli o takich matrycach.

www.samsung.com

Mocarny „cienias" w Polsce



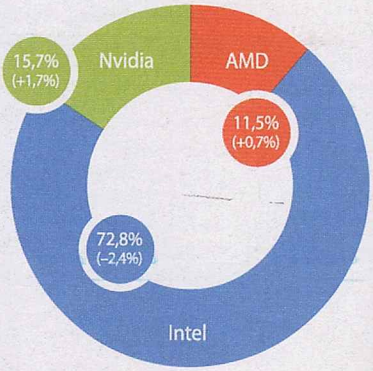
Razer Blade 14 to najcieńszy notebook stworzony z myślą o graczach – i w końcu będzie oficjalnie dostępny w Europie, w tym także w Polsce. Prócz matrycy o przekątnej 14" (do wyboru o rozdzielczości FHD lub QHD) ma czterordzeniowy procesor Intel Core i7, 16 GB RAM-u, kartę GeForce GTX 970M oraz SSD 512 GB, a wszystko to zamknięte w aluminiowej obudowie o grubości 17 mm i wadze 2,03 kg. Ceny jeszcze nie zdradzono.

www.razerzone.com

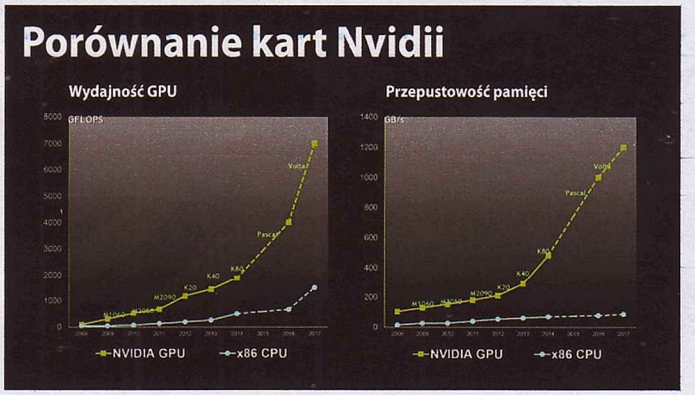
Rynek GPU

Według danych firmy Jon Peddie Research w trzecim kwartale 2015 sprzedaż kart graficznych wzrosła o 9%, przy czym Nvidii o ponad 21% (26,3% w przypadku modeli desktopowych, 14,1% – notebookowych), AMD o prawie 16% (33,3% desktop, 17,6% notebook), a Intela o 5% (6,9% i 4,2%). Co ciekawe, średnio w pececie jest obecnie 1,55 GPU. Aktualne całkowite udziały w rynku – na wykresie obok.

www.jonpeddie.com



Porównanie kart Nvidii



Wydajność GPU Nvidii

Kolejna generacja chipów stosowanych w GeForce'ach kryje się pod kodową nazwą Pascal i będzie mniej więcej dwukrotnie szybsza od obecnych Maxwelli, znanych z serii 800 i 900 (a także kart 750, w których debiutowały). Kruczek jest taki, że w obliczeniach zmiennoprzecinkowych, a nie generowaniu obrazu 3D, do tego porównanie dotyczy topowych modeli GPU przeznaczonych dla profesjonalistów. Za to już rok później pojawi się jeszcze nowsza konstrukcja, ponownie niemal dwukrotnie szybsza. Będzie ciekawie!

www.nvidia.com

Gadżet numeru

Zegarek z e-papieru

Nazywa się FES Watch, został opracowany przez Sony i właśnie trafia do sprzedaży w Japonii – za równowartość około 1000 zł. Jego największą zaletą jest tarcza oraz bransoleta pokryte e-papierem, dzięki czemu można dowolnie zmieniać ich wygląd. Niestety, sam zegarek jest zwyczajny, nie ma żadnych funkcji smart, nawet najprostszych powiadomień, ale... może w następnej wersji.

www.sony.com

Nowe na rynku

JBL Reflect Mini BT

Bezprzewodowe słuchawki sportowe, odporne na pot i zachlapanie (IPX4), z przetwornikami o średnicy 5,8 mm, mikrofonem i przyciskami sterowania oraz akumulatorem wystarczającym na 8 godzin grania. Dostępne są w kolorach czarnym, czerwonym, niebieskim i turkusowym.

Cena: 419 zł
www.jbl.com.pl

Creative Sound BlasterX H5

Gamingowe słuchawki nauszne z przetwornikami 50 mm, muszlami wyłożonymi gąbką z pamięcią kształtu, metalowym pałąkiem, odłączanym mikrofonem oraz pilotem z regulacją głośności. Mają krótki kabel mini-jack do urządzeń przenośnych oraz przedłużacz 2 x mini-jack.

Cena: 600 zł
pl.creative.com

Asus Transformer Book Flip TP200

Najnowsze urządzenie 2 w 1 Asusa. Waży 1,2 kg, ma grubość 18 mm, dotykowy ekran 11,6" (1366 x 768 – można go obrócić o 360 stopni) i 128 GB pamięci flash, za wydajność odpowiada dwurdzeniowy procesor Celeron N3050 i 4 GB RAM-u, a do ładowania służy USB 3.1.

Cena: 1400 zł
pl.asus.com

SteelSeries Siberia 100

Najnowsze, a jednocześnie najtańsze gamingowe słuchawki z kultowej serii Siberia. Mają duże przetworniki, muszle pokryte miękkim, oddychającym materiałem, wbudowany mikrofon i mobilne złącze mini-jack. W ofercie pojawiła się też Siberia 150, o 50 zł droższa, za to z wtyczką USB.

Cena: 200 zł
www.steelseries.com

Wydarzenie numeru

Premiera SteamOS-a

Jest już dostępna finalna wersja SteamOS-a, bazującego na Linuksie darmowego systemu operacyjnego od Valve. Miał on być alternatywą dla Windowsa, sprawić, że gracze nie będą zmuszeni zgadzać się na wszystkie zachcianki Microsoftu. Do tego na jego korzyść działa zamieszanie z Dziesiątką, która wprawdzie jest dla posiadaczy 7 i 8 darmowa, ale przesyła bardzo wiele informacji na serwery w USA i przez wielu jest uważana za jednego wielkiego szpiega.

Tyle że niestety sam SteamOS też ma problemy – z grami. Raz, że duże gry pecetowe tworzone są z myślą o Windowsach, więc decydując się na Linuksa, nawet od Valve, o większości nowości można zapomnieć. Dwa – również te starsze działają znacznie gorzej. Według testów przeprowadzonych przez serwis Ars Technica na komputerze spełniającym minimalne wymagania SteamOS-a (dwurdzeniowy procesor Pentium G3220, GTX 660 oraz 8 GB RAM-u) Middle-earth: Shadow of Mordor działa na Windowsie średnio o połowę lepiej, Metro: Last Light Redux o 25%, Portal o 36%, Team Fortress 2 o 28%, Dota 2 o 18%. Tylko Left4Dead 2 w obu przypadkach okazał się równie płynny.

Czyli miało być pięknie, a jest jak zwykle i z punktu widzenia gracza Linux nadal jest bez sensu. Nawet jeśli zabrało się za niego Valve.

www.steampowered.com

Wirusy z rootem

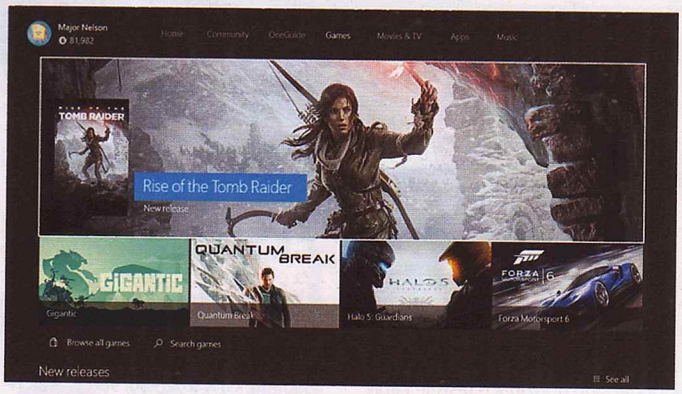
Posiadacze urządzeń z Androidem mają nowy powód do zmartwień dotyczących bezpieczeństwa. Odkryto pierwsze wirusy, które korzystając z uprawnienia Roota (potrafią nadać je sobie same), tak mieszają w systemie, że nawet przywrócenie ustawień fabrycznych ich nie usuwa.

www.android.com

Yahoo blokuje blokujących

Niektóre osoby korzystające z darmowej poczty Yahoo oraz wtyczek blokujących reklamy zobaczyły ostatnio w swoich przeglądarkach zamiast skrzynki odbiorczej komunikat o błędzie. Firma testuje nowe zasady, w myśl których brak reklam = brak poczty.

www.yahoo.com



Nowy firmware Xboksa One

Dwunastego listopada zadebiutował nowy interfejs Xboksa One – New Xbox One Experience. Zmienił on poważnie, ale niekoniecznie na lepsze, wygląd i obsługę menu konsoli, integrując ją w pełni ze środowiskiem Windowsa 10 i serwisami społecznościowymi. Dla graczy jednak najważniejsza była wprowadzona przez NXOE wsteczna zgodność XBO z X360. Dzięki niej możliwe jest uruchomienie, bez dodatkowych opłat aktywacyjnych, gier z Xboksa 360 w wersjach płytowych i cyfrowych na Xboksie One. Zachowana jest przy tym również obsługa sieci – dostępna jest nawet gra między platformami! – wzbogacona o funkcje DVR czy streamingu. Obecnie zgodnych jest już ponad 100 tytułów (w tym serie Gears of War i Mass Effect, Mirror's Edge, South Park: Kijek Prawdy i Torchlight). Kolejne setki (tak twierdzi Microsoft) w drodze.

www.xbox.com

Razer z Lenovo

Największy producent pecetów oraz największy producent peryferiów dla graczy łączą siły, a efektem ma być rewolucja na rynku urządzeń dla graczy. Na razie pokazano jednak tylko intrygująco wyglądającego desktopa, a na dalsze konkrety trzeba będzie poczekać do stycznia i odbywających się w Las Vegas targów CES.

www.razerzone.com | www.lenovo.com

REKLAMA

REKLAMA

Czy chcesz:

♂ poprawić jakość swojego życia seksualnego?

♂ zwiększyć intensywność doznań seksualnych?

www.doppelherz.pl

Pomoże Ci w tym preparat **Doppelherz® *aktiv* MEN Lider z najwyższą dawką* L-argininy (750 mg) w 1 kapsułce.**

NOWOŚĆ!

GWARANTOWANĄ JAKOŚĆ FARMACEUTYCZNĄ**

*Najwyższa dawka L-argininy na rynku suplementów diety (wg IMS Health 12/2014)

Stosowanie:
3 kapsułki dziennie

Dobre posunięcie

**wytwarzanie wg standardu WHO

Pytaj o preparat w aptekach (również internetowych)

Vivaldi beta

Vivaldi to duchowy spadkobierca przeglądarki Opera 12, tworzony przez nowy zespół byłego szefa Opery. Adresowany jest do zaawansowanych użytkowników, ma wbudowanego klienta poczty i fajny system robienia notatek, a do tego jest już dostępny w wersji beta.

www.vivaldi.com

Cisza w Operze

Jeśli liczba głośnych reklam przekroczyła już twój próg tolerancji, do listy przeglądarek, które pozwalają na wygodne wyciszenie tylko konkretnej zakładki bez potrzeby instalacji dodatków (czyli Firefoksa i Chrome'a), dołączyła w końcu także Opera. Lepiej późno niż decybelami po uszach.

www.opera.com

Palą się Radeony !!111jeden

Wydając najnowszy sterownik (o którym na dole strony), AMD popełniło pierwszy duży błąd: w trybie auto wentylatory osiągały maksimum 20% obrotów, co prowadziło do przegrzania GPU i restartu. Błąd naprawiono jednak już po jednym dniu od zgłoszenia.

www.amd.com

Nintendo NX będzie inne

Tak przynajmniej obiecuje szef firmy, Tatsumi Kimishima: „nie tworzymy nowego Wii czy Wii U. To *[NX – dop. red.]* będzie coś unikatowego. Musimy odejść od tych *[wcześniejszych – dop. red.]* platform i stworzyć coś, co spodoba się użytkownikom".

www.nintendo.com

Uwaga na kable USB!

Jeden z inżynierów pracujących dla Google'a po godzinach testuje kable USB. Ostatnio dostało się tym dostarczanym ze smartfonami dobrze znanej firmy OnePlus, z wtyczką typu C. Mają one zamontowany niezgodny ze standardem rezystor, przez co niepoprawnie sygnalizują możliwości ładowarki. To o tyle ważne, że kablami typu C można przesyłać nawet 100 W przy napięciu 20 V, podczas gdy np. smartfony są dostosowane do napięcia 5 V i pobierają maksymalnie 10 W.

bit.ly/1SxHybf

Ekstremalne Gigabyte

Firma wprowadziła do sprzedaży pięć nowych kart graficznych z serii Xtreme Gaming: GTX 970, 980, 980 Ti oraz Titan X. Ich cechą charakterystyczną jest wysoki fabryczny overclocking, możliwy dzięki selekcji chipów, zanim zostaną użyte w produkcji. Wyposażone są w półpasywny system chłodzenia Windforce 3X, jedynie 980 Ti występuje dodatkowo w wersji z chłodzeniem cieczą. Sugerowane ceny to 1729, 2449, 3149 oraz 3299 zł, Titan X jest natomiast bezcenny i sprowadzany tylko na zamówienie.

www.gigabyte.pl

Nowe moce PS4

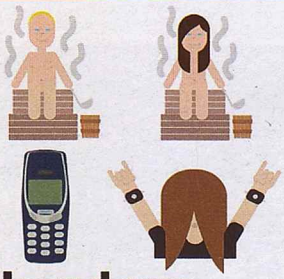
Po pierwsze, Sony pozwoliło na wykorzystywanie przez twórców gier siódmego rdzenia w procesorze. Na starsze tytuły w żaden sposób to nie wpłynie, na nowsze... zobaczymy. Największym problemem „next-genów" jest jednak wydajność układów graficznych, a nie liczba rdzeni w CPU, więc rewolucji nie ma co oczekiwać. Zwłaszcza że wcześniej na podobny krok zdecydował się Microsoft, a efektów nie widać. Poza tym PS4 nauczyło się także uruchamiać gry z PS2. Dzięki emulacji. Na razie działa to tylko z trzema tytułami osadzonymi w uniwersum Star Wars, a na pytanie „co dalej" Sony odpowiada „bez komentarza". Bardziej rozmowne jest natomiast w przypadku trzeciej nowości, czyli streamingu z PS4 na PC. Prace nad nią idą ponoć pełną parą i już niedługo ma zostać udostępniona za darmo wszystkim chętnym. I choć złośliwie można by powiedzieć, że we wszystkich tych przypadkach Microsoft był pierwszy, to... konkurencja dobra rzecz!

www.playstation.com

Radeon Software Crimson

Są już dostępne nowe sterowniki do kart graficznych AMD. Jeśli chodzi o wydajność w grach, różnice są pomijalne. Sam program uruchamia się jednak błyskawicznie, a do tego oferuje parę fajnych nowości, w tym ulepszenia technologii FreeSync czy możliwość tworzenia niestandardowych rozdzielczości. Sterowniki dostępne są dla Windowsa 7 i nowszych i są zgodne z kartami graficznymi HD 7700 lub nowszymi.

www.amd.com



Narodowe emoji Finów

W głosowaniu wybrano trzy: gołych ludzi w saunie (o nazwie The Sauna), Nokię 3310 (to emoji nazwano The Unbreakable) oraz pokazującego „rogi" metalowca (The Headbanger). By móc je wysyłać ze smartfona, trzeba ściągnąć klawiaturę Finnish Emoji (dostępna na Androidzie i iOS-ie).

www.finland.fi

Windows 10.1

Jest już dostępna nowa aktualizacja Windowsa 10, znana wcześniej pod kryptonimem TH2. Miała być szybsza i lepsza, Microsoft mówił nawet o 30% wzroście wydajności, ale w praktyce tego nie widać – chyba że przerzuciłeś się już na przeglądarkę Edge, bo to ona miała zyskać najwięcej. Przy okazji zmieniono także mechanizm autoryzacji, dzięki czemu można zainstalować Dziesiątkę przy użyciu numeru seryjnego z Windowsa 7 lub 8.1.

www.microsoft.com

10 lat Xboksa 360

Jak ten czas leci... Drugiego grudnia upłynęło równo 10 lat od europejskiej premiery Xboksa 360. Dla nas naturalnie data ta nie ma wielkiego znaczenia – w Polsce konsola Microsoftu debiutowała przecież dopiero 11 miesięcy później. Daje jednak pretekst, by ukazać skalę zmian, jakie nastąpiły od tego czasu w sytuacji polskiego gracza. Dacie wiarę, że wtedy, w listopadzie 2006, Xbox na naszym rynku sprzedawany był bez formalnej możliwości połączenia się z siecią Xbox Live? Że na tę podstawową przecież funkcję czekaliśmy aż do 10 listopada 2010 roku? Xbox 360 wprowadził także w nasze życie pojęcia „RRoD" oraz „Kinect" (ostatecznie uwolnił się od obydwu). Jubileusz pozwala wreszcie docenić żywotność samej konsoli, która przecież do dziś pozostaje w sprzedaży i wciąż cieszy się wsparciem Microsoftu. Xbox 360 ma też okazję pozostać prawdziwym nieśmiertelnym – dzięki wprowadzonej świeżo wstecznej zgodności możliwe jest uruchamianie gier z niego także na Xboksach One. Sto lat, X360!

www.xbox.com

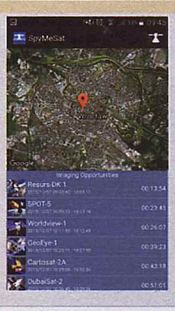
Mobilne

MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲

Mega

Świetna alternatywa dla Dropboksa, który ostatnio niedomaga, jeśli porównamy go do konkurencji pod względem dostępnego miejsca. Na start dostajemy 50 GB, komórkowy klient przeszedł ostatnimi czasy spory lifting i oferuje praktycznie te same funkcje. Sama usługa ze względu na szyfrowanie jest też daleko bardziej bezpieczna niż wspomniany hegemon.

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS, WP



SpyMeSat

Myślisz, że nikt cię nie podgląda, gdy sobotnim porankiem idziesz w kapciach po bułki? Jesteś w błędzie. Za pomocą tej aplikacji możesz się przekonać, że na niebie wprost roi się od wścibskich oczu zawieszonych gdzieś tam na orbicie i gotowych, by patrzeć. Można przeglądać zdjęcia satelitarne, a niekiedy nawet zrobić sobie fotę na żądanie. Warto mieć!

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS

Geekbench 3

To może nie supernowość, ale piszemy o nim z prostego powodu: za pomocą Geekbencha 3 mierzymy wydajność smartfonów, podając wyniki jednego rdzenia i wielowątkowe. Program umożliwia również przetestowanie baterii i podaje komplet informacji na temat bebechów telefonu. Ściągnijcie i przetestujcie swój, będziecie mieć punkt odniesienia.

Cena: darmowa
Platforma: Android

oGrosz licytuj za grosze!

38 EDYCJA

Sprawdź aktualną cenę: Wyślij **DARMOWY SMS** pod numer **80292**
W treści wpisz **KOD** podany obok przedmiotu.

Teraz licytujemy. Szczegółowe informacje o licytowanych przedmiotach na **www.ogrosz.pl**

SAMSUNG
Telewizor Samsung 58" Full HD
o wartości: **4099 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **TS** POD NUMER **80292**

SUPER H!T

Kierownica Ferrari (PC, Xbox)
o wartości: **459 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **KF** POD NUMER **80292**

Dysk Zewnętrzny Toshiba 1TB
o wartości: **279 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **TH** POD NUMER **80292**

SUPER H!T

Tablet z klawiaturą OVERMAX
o wartości: **599 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **TK** POD NUMER **80292**

Szczoteczka elektryczna
o wartości: **499 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **BR** POD NUMER **80292**

Laptop HP Pavilion 17"
o wartości: **1755 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **HP** POD NUMER **80292**

Wyciskarka do soków HUROM
o wartości: **1400 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **WS** POD NUMER **80292**

LEGO Duplo Pociąg o wartości: **519 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **DP** POD NUMER **80292**

Zegarek Męski Timex Militarycji
o wartości: **399 zł**

TIMEX EXPEDITION

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **ZM** POD NUMER **80292**

Telefon iPhone 6 Silver (szary)
o wartości: **2739 zł**
Ekran 4,7"
Moduł GPS
Aparat 8MP

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **SP** POD NUMER **80292**

Niania Elektroniczna
o wartości: **499 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **NE** POD NUMER **80292**

Fotel z MASAŻEM
o wartości: **899 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **FM** POD NUMER **80292**

Różowy dom dla lalek
o wartości: **609 zł**

KidKraft Live · Learn · Play

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **DB** POD NUMER **80292**

Philips 48 LED Full HD o wartości: **2127 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **PL** POD NUMER **80292**

Parowar Tefal
o wartości: **399 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **RW** POD NUMER **80292**

Mata edukacyjna FISHER PRICE
o wartości: **280 zł**

WYŚLIJ BEZPŁATNY SMS O TREŚCI **ME** POD NUMER **80292**

SPRZEDANE ZA **57,99 ZŁ**

4 opony zimowe Goodyear R15
o wartości: **1029 zł**

SPRZEDANE ZA **54,46 ZŁ**

Notebook ASUS
o wartości: **1199 zł**

SPRZEDANE ZA **297,49 ZŁ**

Telewizor Panasonic 48", FullHD
o wartości: **2399 zł**

SPRZEDANE ZA **79,51 ZŁ**

Pralka BOSCH Antyalergia
o wartości: **1299 zł**

SPRAWDŹ CENĘ ZA DARMO
SMS POD NUMER 80292
KOSZT SMSa 0 ZŁ

LICYTUJ
PODBIJAJ CENĘ

WYGRYWAJ LICYTACJE

ODBIERZ WYGRANĄ
BEZPŁATNA WYSYŁKA KURIEREM

INFORMACJE DODATKOWE: Płatność wylicytowanej ceny przy odbiorze produktu. Licytowane są tylko NOWE PRODUKTY, oryginalnie zapakowane i objęte gwarancją producenta. Sprawdzenie ceny odbywa się za pomocą numeru 80292. Licytacja każdego przedmiotu rozpoczyna się od 0 zł, a każde przebicie powoduje zwiększenie jego ceny o 1 grosz. Licytacja przedmiotów odbywa się za pomocą numeracji 70092, 79092, 92092. Koszt wysłania sms-a na 70092: 0,62 zł z VAT; na 79092: 11,07 zł z VAT; na 92092 24,6 zł z VAT. Maksymalny czas trwania Licytacji i maksymalny czas Dogrywki to odpowiednio 21 Dób i 12 godzin. Całkowity czas trwania licytacji to suma podstawowego czasu i czasu Dogrywki. Zdjęcia produktów mają charakter poglądowy, stąd rzeczywisty wygląd produktów może różnić się od prezentowanego na zdjęciach. Usługa dostępna jest w sieciach: T-Mobile, PLUS, ORANGE, PLAY. Regulamin aukcji oraz dodatkowe informacje są dostępne na stronie sms.ogrosz.pl. Dostawcą usługi jest Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. z siedzibą w Warszawie, ul. Motorowa 1.

Przekątna w przypadku ultrapanoramy może być myląca ze względu na inne proporcje takiego ekranu. Przed zakupem koniecznie porównaj wysokość matryc kilku modeli – to najbardziej miarodajny parametr.

Zakrzywiony ekran wygląda cudownie, ale na razie podbija cenę monitora o dobrych kilkaset złotych, jeśli nie więcej. Chcesz taki? Poczekaj jeszcze parę miesięcy. Ale z drugiej strony – kto bogatemu zabroni? ;)

Logika podpowiada, że im więcej cali, tym wyższa rozdzielczość. Producenci niby o tym pamiętają, są jednak konstrukcje, w których piksele podczas pracy biją po oczach. Tak jest np. z Full HD i przekątną 27 cali.

DisplayPort jest najbardziej uniwersalny, ale również HDMI w wersji 2.0 pozwoli podpiąć monitory o wysokiej rozdzielczości i z odświeżaniem 60 Hz. Więcej Hz? Tylko DisplayPort.

Regulacja wysokości ekranu nie jest standardem. Jeśli wam na niej zależy, to szukajcie monitora z tą funkcją lub z pivotem, który zawsze oznacza możliwość „podniesienia" urządzenia.

MEGATEST

Okno na gry

Porównuje rozdzielczości: **Krigore**

Rewolucji ciąg dalszy. Ekrany Full HD sukcesywnie odchodzą w zapomnienie – nawet jeśli producenci wypuszczają jakieś nowe, to niezbyt się nimi chwalą. Na topie są ultrapanoramy oraz monitory z rozdzielczością wyższą niż poczciwe 1080p. Ile w tym sensu?

To, jaki monitor powinieneś kupić, zależy przede wszystkim od karty graficznej. Nie jest żadnym odkryciem, że potrzeba mocnego sprzętu, by zapewnić przyzwoitą wydajność w sytuacji, gdy jest więcej pikseli do obrobienia. Zdecydowanie najwyżej poprzeczkę zawiesza rozdzielczość 4K – tutaj niestety trzeba się wykosztować i wcześniej kupić potwora o nazwie GTX 980 Ti, choć i GTX 980 też da sobie radę przy niewielkich kompromisach. **Jeśli zastanawiasz się nad wyświetlaczem o rozdzielczości QHD lub panoramicznej WFHD** i równocześnie chcesz grać w wysokich lub bardzo wysokich detalach – a zazwyczaj do tego dąży PC Master Race – **minimum to tak naprawdę GF GTX 970**. Wystarczy do nowego Call of Duty czy Battlefronta i aż nadto do Fallouta 4.

Mniejsze wymagania mają Full HD i pochodne od nich monitory ultrapanoramiczne. Wydajność potrzebna, by poradzić sobie z grami w tej rozdzielczości, jest o wiele niższa i można spokojnie założyć, że do pełni detali często wystarczy GF GTX 660 – choć w przypadku najbardziej wymagających nowości sprawdzi się dopiero GF GTX 970. Rzecz jasna nie musisz w ogóle patrzeć na kartę graficzną, jeśli kupujesz większy monitor z myślą o pracy. Osobiście cenię sobie ultrapanoramy WQHD i opcję ułożenia dwóch okien obok siebie, jednakże QHD również można z powodzeniem spożytkować. Dywagacje na temat doboru monitora do karty należy sobie podarować w przypadku, gdy masz coś bardziej budżetowego – niezależnie od wyboru wyświetlacza będziesz musiał kombinować z ustawieniami.

Zupełnie inną kwestią jest wybór rozdzielczości odpowiedniej do przekątnej ekranu. 27 cali przy Full HD nadaje się do grania, ale już przy zwykłej pracy przez stosunkowo niskie zagęszczenie widać pojedyncze piksele, co może irytować np. przy obróbce zdjęć. **Dla rozdzielczości QHD optymalna przekątna matrycy to 32 cale.** Przy tej wartości dostajemy zagęszczenie pikseli, które odpowiada temu z monitora Full HD 24 cale. To świetna wartość do grania i do pracy: ziarno matrycy nie rzuca się w oczy, jednocześnie jednak mamy pokaźny obszar roboczy. 4K? No, tu można poszaleć – nawet jak postawisz sobie na biurku jakiegoś potwora o przekątnej typowej dla telewizorów (czyli 40-42 cale), nie będziesz kaleczyć oczu o piksele. Na pytanie, czy jest sens w ogóle stosować takie rozwiązanie, musisz sobie odpowiedzieć sam. Pamiętaj tylko, **by przy takiej rozdzielczości nie kupować niczego poniżej 30 cali** – w przypadku 3840 x 2160 interfejs większości programów będzie zwyczajnie zbyt mały, a przez to niewygodny.

Ultrapanoramy? 34 cale w poszerzonym Full HD są cudowne do grania – zagęszczenie pikseli jest jednak niskie i może przeszkadzać w pracy. By tego uniknąć, wypadałoby zdecydować się na ultrapanoramę 29 cali lub tę samą przekątną, ale w WQHD, w obu przypadkach będzie się pracować i grać równie przyjemnie. Ale wiadomo, co obywatel, to inny gust – polecam więc po prostu zrobić tournée po okolicznych sklepach ze sprzętem komputerowym i zobaczyć, jak to wszystko wygląda w praktyce.

Monitory Full HD kończą żywot. Na szczęście mamy sporo innych modeli do wyboru.

MONITORY FULL HD

1. miejsce Philips 234E5QHAB

CD-ACTION POLECA

Cena: 700 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 23 cale • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** D-Sub, HDMI, HDMI-MHL • **Zużycie energii (maks./min.):** 29/0,5 W • **Inne:** wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 5 W, zgodny z MHL • **Wymiary:** 53,2 x 41,4 x 21,3 cm • **Waga:** 3,5 kg

Tak, wiemy, że ten monitor był w tamtym roku w naszym zestawieniu, ale... dalej jest świetny i szeroko dostępny. **To klasyczne Full HD, które może nie powala na kolana parametrami istotnymi dla hardkorowych graczy, ale ciągle jest warte uwagi.** Konstrukcja jest wiśniowoczarna, mamy tu bardzo wąską ramkę przykrytą taflą, która kryje również resztę ekranu. Pod względem odwzorowania barw to ponownie najlepszy monitor spośród zgromadzonych. Kąty? W matrycy IPS niemal nigdy nie sprawiają problemów, tak jest i tutaj. Sprzęt nie laguje, wyposażony jest też w niezłe głośniki, także użytkownicy korzystający z technologii MHL i wyświetlający na większym ekranie obraz z urządzeń mobilnych znajdą tu odpowiednie wsparcie. W porównaniu do zeszłego roku ekran nieznacznie też staniał – kolejny raz polecamy więc rozważyć jego zakup. **Jedynym minusem, choć niewielkim i dla wielu niezauważalnym, jest matryca o czasie reakcji 5 ms** – piszę jednak o tym z obowiązku, bo osobiście takiej wartości za wadę nie uważam.

PODSUMOWANIE

+ świetny obraz, wyśmienite kąty • stylowy wygląd • niezłe zintegrowane głośniki • MHL

− trochę droższy od typowego monitora 23"

OCENA 9

2. miejsce BenQ GW2760HS

CD-ACTION POLECA

Cena: 830 zł | Dostarczył: BenQ | benq.com.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** VA, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 3000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** D-Sub, DVI-D, HDMI • **Zużycie energii (maks./min.):** 27/0,3 W • **Inne:** wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 1 W • **Wymiary:** 47,2 x 62,3 x 19,1 cm • **Waga:** 4,5 kg

Był rok temu, ale lepszej i nowszej konkurencji próżno szukać. **Jeśli chodzi o odwzorowanie barw, to jeden z najlepszych monitorów w testach**, podobnie zresztą sprawa wygląda z kątami. Matryca to niby VA, twórcom udało się jednak zejść z czasem reakcji do poziomu 4 ms, co jest wynikiem świetnym. Na tle tych wszystkich bezramkowców może i wygląda trochę staroświecko, ale może się podobać: klasyczne, choć wąskie ramki, wzór imitujący włókno węglowe na tylnej ścianie – to sprawia dobre wrażenie. Sprzęt jest energooszczędny: 27 cali ekranu pobiera nominalnie tylko 27 watów energii, twórców więc należy docenić – tak za dowcipne parametry, jak i za troskę o portfel i środowisko. À propos gotówki – GW2760HS staniał. Ale żeby nie było tak różowo – **piksele rzucają się w oczy. W grach tego nie zauważycie, ale codzienna praca jest szorstka i kanciasta**, zupełnie jak np. krawędzie czcionek wyświetlanych na ekranie.

PODSUMOWANIE

+ świetny obraz i kąty • duża przekątna przy przyzwoitej cenie • niezły wygląd

− ledwie dostrzegalne, nierówne podświetlenie matrycy

OCENA 9

3. miejsce AOC G2460V

CD-ACTION POLECA

Cena: 720 zł | Dostarczył: AOC | www.aoc-europe.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 24 cale • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** VGA, HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 23/0,5 W • **Inne:** wejście audio, wyjście słuchawkowe • **Wymiary:** 56,5 x 41,2 x 21,9 cm • **Waga:** 4,27 kg

Sprzęt, który został stworzony z myślą o graczach: tutaj na pierwszy plan wybija się **czas reakcji na poziomie 1 ms, ale i AMD FreeSync**, który ucieszy właścicieli najnowszych Radeonów i sprawi, że obraz nie będzie się rwał w szybkich scenach. W istocie jednak to dość klasyczny 24-calowy monitor Full HD. Do tego w dobrym stylu, bo pod względem odwzorowania barw obraz jest jakości porównywalnej z wyświetlaczami IPS – a to już jest osiągnięcie. Kątami oczywiście odstaje, ale w tym nic dziwnego nie ma. Producent chwali się technologiami, które eliminują migotanie obrazu oraz redukują nadmiar niebieskiej barwy z widma – w trosce o oczy. Sprzęt też ładnie wygląda – to niby klasyczna ramka i stopka, ale obydwie z plastiku udającego szczotkowane aluminium, do tego dolna krawędź urządzenia pociągnięta jest matową czerwienią. **Ogólnie to bardzo dobry model** – gdyby stał u mnie na biurku, byłbym zadowolony.

PODSUMOWANIE

+ fajny wygląd • bardzo dobrej jakości obraz zbliżony osiągami do IPS-ów • technologia FreeSync i parę innych bajerów

− w kategorii „24 cale" znajdziemy parę tańszych modeli • kąty co najwyżej przeciętne

OCENA 8+

4. miejsce iiyama GE2788HS

Cena: 1000 zł | Dostarczył: Aleja PC | www.alejapc.pl/iiyama1

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** VGA, DVI, HDMI • **Zużycie energii (maks./min.):** 30/0,5 W • **Inne:** wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 2,5 W • **Wymiary:** 64,4 x 46,2 x 24,2 cm • **Waga:** 4,6 kg

Niby klasyczny, ale robi ukłon w stronę graczy za sprawą matrycy Full HD, której czas reakcji wynosi 1 ms. Powoduje to, że obraz nie smuży, przez co nawet szybka akcja jest czytelna – oczywiście na tyle, na ile pozwala odświeżanie 60 Hz. Do monitorów przeznaczonych dla profesjonalnych graczy startu GE2788HS nie ma, tym niemniej **jeśli ktoś szuka zwykłego ekranu Full HD, na którym będzie grał – powinien być zadowolony**.

Świetny czas reakcji wynika jednak z zastosowania matrycy TN, która – choć jest dobrej jakości – sprawia, że sprzęt **w kwestii odwzorowania barw odstaje od dowolnego monitora IPS**. Nie przeszkadza to jednak tak bardzo. O wiele mocniej irytowało mnie zauważalne ziarno matrycy – 27 cali dla rozdzielczości Full HD to moim zdaniem po prostu za dużo, jeśli będziecie pracować czy to w Wordzie, czy programie graficznym.

PODSUMOWANIE

+ duża powierzchnia za stosunkowo rozsądne pieniądze • bardzo dobrze nadaje się do grania • jak na TN – całkiem niezłe kąty

− słabe odwzorowanie kolorów • jak na tę wielkość – zbyt mała rozdzielczość

OCENA 8

DLA KOGO DZISIAJ FULL HD?

Kosmiczne rozdzielczości, setki herców, 3D – to wszystko fajnie wygląda, ale cały czas kosztuje. Tak naprawdę, by pograć lub popracować, wystarczy zwykły monitor. Klasyczne Full HD poradzi sobie z każdą grą, nie obciąży nadmiernie karty graficznej ani procesora. Nie znajdziecie tu wodotrysków, choć jak dobrze poszukać, to i taki zwykły, wydawałoby się, monitor nada się dla graczy ze względu na świetne czasy reakcji – przykłady powyżej. Pomimo coraz większej liczby urządzeń o wyższych rozdzielczościach, obstawiam, że ekrany Full HD jeszcze długo nie znikną z rynku. Powody są dwa: przystępna cena oraz niewielkie rozmiary. Niby są modele, które wyświetlają wiele milionów pikseli, równocześnie zachowując przekątną poniżej trzydziestki – ale moim zdaniem nie ma to większego sensu. Są też pokraczne konstrukcje powyżej trzydziestu cali, które jednak rozdzielczością nie wychodzą poza 1080p. To pomyłka i wystrzegajcie się ich.

Odpowiadając na pytanie postawione w nagłówku – dla wszystkich. Monitory Full HD mają jeszcze na tyle mocną pozycję, że tylko głupiec by je zupełnie pominął, szukając sprzętu dla siebie. Ignorują je oczywiście producenci – bo nowsze są lepsze i przynoszą większy dochód. Ale to nie argument dla kupującego, któremu Full HD wystarczy. Nawet jeśli jest graczem – w końcu nie każdy ma na tyle potężną kartę graficzną, by iść w QHD i wyższe rozdzielczości.

ULTRAPANORAMY FULL HD

1. miejsce LG 29UM67

CD-ACTION POLECA

Cena: 1200 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 29 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1080 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, dynamiczny – brak danych • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** DVI-D, 2 x HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 47/0,5 W • **Inne:** wyjście słuchawkowe, wejście audio, wbudowane głośniki 2 x 5 W, zgodny z FreeSync, profile dla różnych gatunków gier • **Wymiary:** 70,3 x 41,8 x 18,1 cm • **Waga:** 5,2 kg

Był niedawno na łamach CDA, ale od tamtej pory nic się nie zmieniło: **jeśli szukacie najlepszego stosunku ceny do możliwości – to będzie bez wątpienia właśnie ten monitor**. W cenie 1200 zł dostajemy tu przestrzeń roboczą wystarczającą do pracy i grania. Za tym ostatnim zresztą przemawia zgodność z FreeSync, która ucieszy właścicieli Radeonów. Szkoda jednak, że działa w dość wąskim zakresie 48-70 Hz. O wiele ważniejszy jest fakt, że 29UM67 świetnie radzi sobie z odwzorowaniem barw – ciepły profil kolorystyczny od optymalnej temperatury 6500K odbiega ledwie o 100K, co nie wszystkim producentom się udaje. Największą zaletą jest jednak cena. Kwota 1200 zł to tyle, ile trzeba zapłacić za większe monitory o bardziej tradycyjnych proporcjach – osobiście wolałbym ultrapanoramę, nawet kosztem wyższej częstotliwości matrycy.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobra jakość obrazu • świetne kąty • optymalny stosunek przekątnej do rozdzielczości • niezła cena**

➖ **niewielki zakres działania technologii FreeSync**

OCENA **9**

2. miejsce LG 25UM65

Cena: 790 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 25 cali, 21:9 • **Rozdzielczość:** 2560 x 1080 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** typowy – brak danych, dynamiczny – 5 000 000:1 • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** DVI-D, 2 x HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 22/0,5 W • **Inne:** wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 3 W • **Wymiary:** 61 x 19 x 38 cm • **Waga:** 4,1 kg

Gdyby postawić ten model koło innego tego typu, okaże się, że to mikrus, ale równocześnie jest **to ultrapanorama na każdą kieszeń**: kosztuje tyle co monitory Full HD, a przy tym daje istotną przewagę w grach. O ile jednak strzelać będzie się nad wyraz przyjemnie, o tyle pracować już niekoniecznie. To budżetowy sprzęt i producent siłą rzeczy musiał oszczędzać na powierzchni roboczej. A że proporcje ekranu są, jakie są, to jest to najbardziej odczuwalne w przypadku wysokości, która jest zwyczajnie niewielka.

Jeżeli zależy wam przede wszystkim na szerokim polu widzenia w grach, a macie ograniczony budżet – kupujcie. LG 25UM65 był świetnym rozwiązaniem jeszcze w tamtym roku, kiedy próżno było szukać stosunkowo taniej konkurencji. Osobiście jednak teraz zastanowiłbym się nad dołożeniem 400 zł na model przedstawiony obok, na pierwszym miejscu.

PODSUMOWANIE

➕ **świetna cena • najtańsza ultrapanorama na rynku • przyzwoitej jakości obraz • wygodna obsługa • świetny do grania...**

➖ **...do pracy taki sobie przez niewielką wysokość ekranu**

OCENA **8**

3. miejsce Acer Predator Z35

Cena: 5400 zł | Dostarczył: Acer | www.acer.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 35 cali, 21:9 • **Rozdzielczość:** 2560 x 1080 • **Matryca:** AMVA, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** typowy – brak danych, dynamiczny – 100 000 000:1 • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 22/0,5 W • **Inne:** wejście USB 3.0, 4 x wyjście USB 3.0, wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 9 W, redukcja niebieskiego światła, G-Sync, matryca 144 Hz z trybem overdrive i odświeżaniem 200 Hz • **Wymiary:** 84,4 x 68,4 x 30 cm • **Waga:** 12 kg

CD-ACTION POWER!

Kilka monitorów z wygiętym ekranem już widziałem, ale aż tak bardzo – nigdy wcześniej. Matryca w tym potworze jest wykrzywiona ponad przyzwoitość, przez co człowiek ma odczucie, że w świecie gry nie tyle się zanurza, co skacze do niego na główkę z wysokiej skały. Wrażenie jest bombowe. Potęgują to jeszcze dodatkowe rozwiązania skierowane do hardkorowych graczy. Matryca odświeża się z częstotliwością 144 Hz, ale jeśli komuś mało, może skorzystać z menu ekranowego i w bardzo prosty sposób podkręcić sprzęt do 200 Hz, co jest już wynikiem niespotykanym.

Do tego obsługuje G-Sync, przez co ucieszy zdecydowanie więcej graczy, niż gdyby miał FreeSynca. Czas reakcji matrycy w kontekście takich osiągów wygląda jakoś tak... normalnie i wynosi 4 ms, co oczywiście wystarcza, choć są pod tym względem lepsze konstrukcje.

Tym, co mnie za to pozytywnie zaskoczyło, jest odwzorowanie barw. Ekran w żadnym razie nie ma kompleksów i jest to pod tym względem jeden z najlepszych monitorów w naszych testach – zastosowana tu matryca AMVA naprawdę daje radę. Nie miejcie jednak złudzeń, że to sprzęt stworzony do pracy.

O ile w grach sprawdza się cudownie, o tyle w codziennym użytkowaniu jest już taki sobie. Przeszkadza wyraźnie widoczne ziarno matrycy, które przy 35 calach przekątnej i rozdzielczości 2560 x 1080 rzuca się w oczy aż nadto. Word, obróbka graficzna, surfowanie po sieci – to nie ta bajka, tutaj znacznie lepsze są jednak konkurencyjne konstrukcje.

Z dziennikarskiego obowiązku wypada wspomnieć o tym, że sprzęt jest kapryśny, jeśli chodzi o dobór kabli: nie każdy DisplayPort, mimo że działały nawet z ekranami 4K, będzie współpracował z Predatorem. Nie pytajcie dlaczego – pojęcia nie mam. Może to kwestia zbyt głęboko osadzonych styków w portach? No, ale to nieważne. Każdy, kogo będzie stać na zakup tej bestii, bez problemu przecież wyłoży marne kilkadziesiąt złotych na nowe przewody.

Cena Predatora utrzymuje się na poziomie **5400 zł, co jest kwotą tak absurdalną, że nawet nie wiem, jak ją skomentować**. Chociaż wiem – za tę kwotę można sobie kupić ok. 120 kg pistacji. I chrupać przez kolejny rok, patrząc w jakiś tańszy ekran. Ale jak ktoś ma nielimitowaną kartę kredytową, którą spłaca jakiś szejk...

PODSUMOWANIE

➕ **świetny, duży ekran • bardzo dobre odwzorowanie barw • ekran bardziej wygięty niż u konkurencji • świetne wrażenia w grach!**

➖ **absurdalnie drogi • do pracy się nie nadaje**

OCENA **6**

ALTERNATYWNY STOJAK

Nie zawsze jest tak, że standardowy stojak nam odpowiada. Może być np. zbyt głęboki i nie mieścić się przez to na biurku, komu innemu może też brakować regulacji w pionie lub po prostu chce wygospodarować więcej miejsca. Rozwiązaniem w każdym przypadku są alternatywne stojaki, których szeroka gama jest dostępna na rynku. Są naprawdę różne – jak poszukacie, znajdziecie modele przykręcane do ścian, do biurka, nawet dające największą swobodę stelażową i ustawiane za biurkiem. Nad alternatywnym sposobem mocowania wyświetlaczy powinni się zastanowić również wszyscy ci, którzy mają w planach ustawienie dwóch lub trzech ekranów – dobór odpowiedniego wspólnego mocowania może ułatwić nie tylko ułożenie wyświetlaczy względem siebie, ale i zagospodarowanie kabli. Przed zakupem koniecznie popatrzcie na maksymalny udźwig każdego ramienia i porównajcie z wagą monitora, a także sprawdźcie, czy wasz ekran w ogóle jest zgodny z tego rodzaju rozwiązaniem – niektóre są wyposażone jedynie w standardową stopę i nie będziemy mogli nic z nimi zrobić. Koszt? Od kilkudziesięciu złotych za najtańsze do kilkuset za prawdziwe potwory.

Alternatywne stojaki są świetnym rozwiązaniem, jak ktoś ma więcej niż jeden ekran.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

ULTRAPANORAMY QHD

1. miejsce AOC U3477PQU

Cena: 3100 zł | Dostarczył: AOC | www.aoc-europe.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** DisplayPort, DVI-D, HDMI, VGA • **Zużycie energii (maks./min.):** 70/0,3 W • **Inne:** pivot, 2 x USB 2.0, 2 x USB 3.0, otwory montażowe VESA 100 mm, wejście audio, wyjście słuchawkowe • **Wymiary:** 83 x 62 x 23 cm • **Waga:** 10 kg

Najtańsza spośród tu zebranych ultrapanorama QHD. I jeśli nie jesteście bogaci do przesady – w zupełności wam wystarczy. Nie ma tu co prawda zakrzywionego ekranu, zrywających czapki z głów technologii odświeżania ekranu czy synchronizacji, tym niemniej U3477PQU **spokojnie wystarczy, by cieszyć się grami** z olbrzymim polem widzenia i pracą bez potrzeby żonglowania oknami. Można tu ustawić np. obok siebie okno przeglądarki i dwie strony Worda bez najmniejszej nawet utraty funkcjonalności. Bomba! To oczywiście zaleta wszystkich monitorów w tej rozdzielczości, ale za tym konkretnym modelem przemawiają również parametry obrazu i kąty, które są świetne. Aha, jeszcze jedna kwestia – pamiętajcie, by podłączyć go DisplayPortem, bo na innych kablach nie działał w 60 Hz.

PODSUMOWANIE

+ ogromna przestrzeń robocza • dobrej jakości obraz i kąty • wbudowane porty USB

− wymaga gniazda DisplayPort • trochę toporna obudowa

OCENA **8**

3. miejsce LG 34UC97-S

Cena: 3900 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** typowy – brak danych, 1 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** 2 x HDMI, DisplayPort, 2 x Thunderbolt • **Zużycie energii (maks./min.):** 80/1,2 W • **Inne:** wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 7 W • **Wymiary:** 83 x 22,6 x 47,3 cm • **Waga:** 9 kg

Zakrzywione ultrapanoramy to przyszłość. 34UC97-S był pierwszym modelem tego typu, który pokazał się w redakcji i wywołał opad szczęk. Olbrzymi obszar roboczy, świetne, szerokie pole widzenia w grach. No i zakrzywienie: bajer, który wydaje się nieistotny, ale w grach daje niesamowite złudzenie zanurzenia się w akcji. Dobrego odbioru nie popsuł nawet fakt, że **sprzęt, mimo że korzysta z matrycy IPS, oferuje dość przeciętne parametry obrazu** – w graniu nie przeszkadza to w ogóle, w codziennej pracy raczej też, choć profesjonaliści bez problemu znajdą lepszy produkt. Wrażenie robi duża liczba gniazd – podłączymy komputer, konsolę, nawet laptopy Apple'a. Cena, choć w dalszym ciągu absurdalna, nieco już spadła, ale nadal nie mogę tego monitora polecać. **To mocny sprzęt, który sprawi radość każdemu graczowi** – ale najbardziej ucieszą się z niego ci, którzy poczekają, aż stanieje.

PODSUMOWANIE

+ wrażenia z grania • bardzo dobrze się na nim pracuje • powierzchnia ekranu! • estetyczny wygląd • sporo portów i opcji konfiguracyjnych

− zdecydowanie za wysoka cena

OCENA **7+**

2. miejsce Acer XR341CK

Cena: 5100 zł | Dostarczył: Acer | www.acer.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** typowy, 1 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** 2 x HDMI, 2 x DisplayPort, mini DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 42/0,5 W • **Inne:** wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 7 W • **Wymiary:** 83 x 22,6 x 47,3 cm • **Waga:** 9 kg

Obecnie to najlepszy monitor z zakrzywioną matrycą na rynku. Wrażenie robi już po wyjęciu z pudełka. Opiera się na ażurowej stopce, nóżka zaś ma regulowaną wysokość, przez co sprzęt, choć głęboki (wspomniana stopa zajmie dużo miejsca na biurku), **wydaje się lekki i jest bardzo ustawny**. Matryca?

Miałem nieco problemów z ustawieniem w punkt jasności i kontrastu, parametry zawsze trochę się rozjeżdżały, tym niemniej odwzorowanie barw stoi na zadowalającym poziomie: w testach XR341CK osiągnął lepsze wyniki niż testowany obok i dość podobny pod względem osiągów model LG. Gwoli sprawiedliwości różnica jednak nie jest duża.

Fajniej prezentuje się też w kwestii matrycy, która odświeża się z maksymalną prędkością 75 Hz, monitor zaś jest zgodny z technologią FreeSync. Wrażenie robią również opcje dodatkowe. Mamy możliwość stosowania niezależnych profili krojonych wedle potrzeb pod różne gry, na tylnej ścianie znajdziemy składający się z czterech gniazd hub USB 3.0, w obudowie z kolei kryją się wyjątkowo mocne, oczywiście jak na zintegrowane, głośniki 2 x 7 W, zgodne dodatkowo z systemem DTS.

Codzienna praca i granie urywają łeb. Serio. **To jest sprzęt, który jak żaden inny w tym numerze zasługuje na znaczek Power**, i nie potrafię sobie wyobrazić powodu, dla którego ktoś mógłby być niezadowolony z jego użytkowania. Powierzchnia ekranu jest przeogromna, można sobie rozłożyć wedle uznania wszystkie potrzebne okna i zapomnieć o konieczności przerzucania się pomiędzy nimi. Niezależnie, co robicie – docenicie możliwości, jakie daje ultrapanorama Acera. Owszem, można narzekać, że gniazda USB nie są wyprowadzone gdzieś z boku, to samo zresztą da się powiedzieć o wyjściu słuchawkowym. To wszystko to jednak detale, które nie zmieniają faktu, że XR341CK jest obecnie najbardziej wybajerzonym wyświetlaczem, jaki sobie można wymarzyć pod choinką.

Równocześnie jest też gadżetem, którego **cena jest tak absurdalnie wysoka, że trudno nawet na poważnie rozważać jego zakup**. Równocześnie, ze względu na większą uniwersalność, uważam go za konstrukcję lepszą od Predatora na stronie obok. Chciałbym go mieć, nawet bardzo, jednak rozsądek podpowiada, by poczekać, aż stanieje, a różnicę zainwestować w lepszy komputer. Jestem przekonany, że tak wygląda przyszłość pecetowego grania, ale patrząc do porftela, ze smutkiem stwierdzam, że plany zakupowe muszę odłożyć. Na dość odległą przyszłość.

PODSUMOWANIE

+ świetny wygląd • bardzo dobre parametry obrazu • olbrzymi obszar roboczy • zmienne odświeżanie • cudowne wrażenia z grania

− absurdalnie wręcz wysoka cena!

OCENA **8**

JAK PODŁĄCZYĆ NAJNOWSZE MONITORY?

Gniazdo D-Sub ostatecznie odeszło w zapomnienie. Nawet jak jeszcze gdzieś się pojawia, to jako nobliwy gość honorowy na imprezie młodszych i sprawniejszych. Żadnych problemów nie ma, jeśli chcecie podłączyć klasyczny monitor Full HD lub jego panoramiczny odpowiednik. Tu wystarczy DVI-D lub HDMI w każdej wersji. Trochę gorzej, jeśli macie sprzęt o wyższym odświeżaniu, np. 120 Hz. By zostać przy DVI, musicie zaopatrzyć się w przewód DVI Dual Link – ten sam standard zresztą jest wymagany, by z odświeżaniem rzędu 60 Hz radziły sobie rozdzielczości QHD i pochodne. Oczywiście można też zostać przy HDMI, ale wersji od 1.4 do 2.0. Ten ostatni standard jest wymagany, by podłączyć monitor w 4K, choć tu jednak już na dobre się utarło, że najpopularniejszym i teoretycznie najmniej problemowym standardem jest DisplayPort. W praktyce mogą pojawić się kłopoty na przykład z okablowaniem, które nie zawsze obsługuje 60 Hz przy maksymalnej rozdzielczości, o czym niestety niedawno przekonaliśmy się w redakcji. Każdorazowo musicie więc dla pewności wczytać się w dokumentację – tak karty graficznej, jak monitora i okablowania.

DisplayPort to standard i w teorii powinien zawsze działać. W praktyce sporo zależy od kabli...

QHD I 4K

1. miejsce AOC Q3277PQU

CD-ACTION POLECA

Cena: 2200 zł | Dostarczył: AOC | aoc-europe.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 32 cale • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** AMVA, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 3000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** D-Sub, DVI, HDMI + MHL, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 50/0,5 W • **Inne:** wejście USB 3.0, 4 x wyjście USB 3.0, wejście dźwięku, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 3 W, technologia Flicker Free, PiP, pivot • **Wymiary:** 74,2 x 65,9 x 17,1 cm • **Waga:** 4,4 kg

Zaskakujące! To najlepszy monitor w całym teście, jeśli chodzi o odwzorowanie barw. Gdy wybierzemy profil ciepły – będzie optymalne 6500K. Po skalibrowaniu Q3277PQU oferuje obraz, który jakością zbliża się do konstrukcji dla profesjonalistów. **Zarówno praca, jak i gra na tym sprzęcie to czysta przyjemność.** Obszar roboczy jest gigantyczny i jak dla mnie stanowi idealny kompromis między fizycznymi rozmiarami a rozdzielczością. Co ciekawe – mamy tu również pivot, który przy takich gabarytach wygląda dość absurdalnie (w pionie to ponad 70 cm!), ale jak ktoś potrafi wykorzystać jego potencjał, to będzie wniebowzięty. Można używać trybu Picture in Picture, o oczy dba podświetlenie matrycy, które nie migocze, codzienną pracę zaś ułatwia hub USB 3.0. Powód, dla którego ten sprzęt jeszcze nie stoi na moim biurku, to cena – 2200 zł to dużo. Tym niemniej uważam, że warto wydać nawet tyle.

PODSUMOWANIE

+ najlepsze w testach odwzorowanie barw • bardzo duży obszar roboczy • optymalny stosunek wielkości ekranu do rozdzielczości • wygodny w codziennej pracy i graniu

– wysoka cena

OCENA **9**

2. miejsce iiyama ProLite B2783QSU

CD-ACTION POLECA

Cena: 1700 zł | Dostarczył: iiyama | www.iiyama.com/pl_pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** DVI-D, HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 44/0,5 W • **Inne:** wejście USB, 2 x wyjście USB 3.0, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 2 W, pivot, VESA, FreeSync • **Wymiary:** 62 x 53 x 23 cm • **Waga:** 6,1 kg

Jeden z najciekawszych monitorów z technologią FreeSync. Od razu w tym miejscu należy się wyjaśnienie: sprzętu nie porównujemy z monitorami gamingowymi dlatego, że zmienna synchronizacja rodem z AMD praktycznie nie wpływa na cenę ekranów i coraz powszechniej pojawia się w wielu „cywilnych" urządzeniach, które jednak częstotliwością odświeżania ustępują tym przeznaczonym do profesjonalnego gamingu. Jestem jednak przekonany, że z użytkowania B2783QSU będziecie zadowoleni i **w grach sprawdzi się wyśmienicie.** Rozdzielczość 2560 x 1440 na dwudziestu siedmiu calach daje obraz, na którym próżno wypatrywać ziarnistości matrycy, odwzorowanie barw stoi na wysokim poziomie i jest porównywalne z przeciętnymi matrycami IPS. Nawet kąty jakoś specjalnie nie przeszkadzają. Największą zaletą jest jednak cena. **To jeden z najtańszych monitorów oferujących rozdzielczość QHD** – a biorąc pod uwagę bardzo dobre parametry – godny polecenia.

PODSUMOWANIE

+ świetna cena • dobre parametry obrazu • zmienne odświeżanie...

– ...które działa jedynie z wybranymi Radeonami • matryca TN, choć dobra, odstaje od IPS-ów

OCENA **8+**

3. miejsce Philips BDM3275

Cena: 3750 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 32 cale • **Rozdzielczość:** 3840 x 2160 • **Matryca:** AMVA, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** D-Sub, DVI-D, HDMI + MHL, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 55/0,5 W • **Inne:** 4 x USB 3.0, wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 3 W, PIP/PBP, pivot, technologia Flicker Free, VESA • **Wymiary:** 74,2 x 65,7 x 27 cm • **Waga:** 10,9 kg

Philips stworzył dwa bliźniacze niemal monitory. Niedawno przedstawialiśmy na łamach CDA model BDM3270, teraz przyszła kolej na BDM3275 – ta piątka na końcu oznacza większą rozdzielczość. Pierwszy z przytoczonych oferuje 2560 x 1440, testowany tu zaś został wyposażony w matrycę 4K i oferuje obraz dobrej jakości, który sprawdzi się tak w grach, jak i okazjonalnej pracy, np. w programach graficznych. Podobnie zresztą sprawa się ma z czasem reakcji: wystarczy, by grać i cieszyć się z dobrej jakości obrazu. Ponownie jednak: to standard dla „cywilnych" monitorów. Cieszą udogodnienia: dostajemy całkiem mocne głośniki (jak na ukryte w obudowie, rzecz jasna), hub USB 3.0 oraz technologię, która eliminuje migotanie obrazu, przez co wzrasta komfort użytkowania. Obiektywnie rzecz ujmując, **to dobry sprzęt – ja jednak wybrałbym jego odpowiednik QHD.** W 4K CS:GO nie był perfekcyjnie płynny, a grałem na GTX 780.

PODSUMOWANIE

+ przyzwoite odwzorowanie barw • olbrzymia rozdzielczość na dużej powierzchni ekranu • sporo różnego rodzaju udogodnień

– absurdalna cena • musicie mieć naprawdę mocny sprzęt, by go okiełznać

OCENA **7+**

4. miejsce Acer CB270HU

Cena: 1700 zł | Dostarczył: Acer | www.acer.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** AHVA, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** typowy – brak danych, 100 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 6 ms • **Złącza:** DVI, HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 29/0,45 W • **Inne:** wejście USB 3.0, 4 x wyjście USB 3.0, wejście dźwięku, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 3 W, technologia Flicker Free, PiP, pivot • **Wymiary:** 64 x 55,8 x 24,5 cm • **Waga:** 5 kg

Spodziewałem się więcej po tej matrycy – tymczasem okazało się, że obraz odpowiada jakością mniej więcej typowym konstrukcjom TN, tylko że w tym przypadku na niekorzyść przemawia stosunkowo wysoki czas reakcji, co widać i w testach syntetycznych, i – jeśli się przyjrzymy – w bardzo szybkich grach. Zaletą z kolei są niezłe kąty: tutaj monitor wypada o wiele lepiej niż szybkie matryce stosowane w konstrukcjach gamingowych, dzięki czemu pivot sprawdza się wyśmienicie. Wizualnie to zwyczajny, raczej niewyróżniający się model. Prawdziwą zaletą jest cena: to sprzęt, który, jeśli dobrze poszukacie, dostaniecie nawet za mniej niż 1700 zł. **Gdy zależy wam na rozdzielczości wyższej niż Full HD, a macie ograniczony budżet, rozważcie zakup**, bo koniec końców w kontekście wygody codziennej pracy to ekran i tak oferujący większe możliwości niż nawet najbardziej wybajerzony Full HD.

PODSUMOWANIE

+ atrakcyjna cena • bardzo duży obszar roboczy • świetna cena

– słabe odwzorowanie barw • taki sobie czas reakcji matrycy

OCENA **7**

4K I 40 CALI

Biurko – w przeciwieństwie do stolika pod telewizor czy ściany z wieszakiem VESA – oferuje na ogół bardzo ograniczoną przestrzeń, stąd niekiedy nawet ekran o przekątnej 27 cali potrafi stworzyć problem, nie wspominając o potworach 32-calowych i większych. Niektórzy jednak mają ten komfort i niestraszne im stawianie przed nosem kolosalnych konstrukcji, które szokują przekątną 40 cali i więcej. W czasach, gdy telewizory i monitory miały co najwyżej rozdzielczość Full HD, nie miało to żadnego sensu, bo o piksele widoczne z tak niewielkiej odległości można było sobie wybić zęby. Sytuacja zmieniła się, gdy pojawiły się ekrany QHD i 4K. Dalej obstaję przy stanowisku, że optymalną wielkością dla tej pierwszej są 32 cale, w przypadku 4K można jednak zaszaleć. Miałem przyjemność siedzieć przed Philipsem BDM4065UC, który plasuje się gdzieś między monitorami a telewizorami. Z początku było dziwnie, ale wystarczył jeden dzień, by poczuć się jak sam Imperator na mostku dowodzenia jakiejś Gwiazdy Śmierci czy innego galaktycznego kolosa. Monitor nie trafił do naszego zestawienia ze względu na szeroko pojętą ekscentryczność – jeśli jednak macie 3000 zł, hektary biurka i fantazję, rozważcie zakup. Wspominam ten model bardzo miło, nawet pomimo technicznych mankamentów w postaci takiego sobie czasu reakcji i przeciętnego odwzorowania barw.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

PROFESJONALNY GAMING

1. miejsce — BenQ XL2730Z

CD-ACTION POLECA

Cena: 2400 zł | Dostarczył: BenQ | gaming.benq.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** VGA, DVI, 2 x HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 65/0,5 W • **Inne:** odświeżanie 144 Hz, wejście USB 3.0, 2 x wyjście USB 3.0, wejście audio, wyjście słuchawkowe, technologia Flicker Free, redukcja niebieskiego światła, profile dla gier, pivot • **Wymiary:** 55,7 x 66,3 x 22,6 cm • **Waga:** 7,5 kg

To chyba najbardziej uniwersalny sprzęt, jaki znalazł się na tej stronie. Matryca sprawia, że obraz niemal zawsze pozostaje ostry jak żyleta, tradycyjnie dla BenQ mamy też technologie, które przyniosą ulgę oczom i sprawią, że obraz nie będzie migotał i nadużywał niebieskich barw. Ich odwzorowanie prezentuje się bez zarzutu – to najlepszy monitor pod tym względem i dorównuje nawet profesjonalnym konstrukcjom, co jest szalenie wielkim plusem, jeśli uświadomimy sobie, że to TN. Kąty niestety są gorsze. W kwestiach estetycznych to zwyczajny, niczym niewyróżniający się produkt, choć brzydki nie jest – twórcy zastosowali tu klasyczne dla marki rozwiązania, nie szalejąc z formą. Cieszy obecność dodatkowych funkcji – przyda się zarówno hub USB 3.0, jak i pivot. Monitor stał u mnie na biurku parę dni i pracowało mi się bardzo dobrze. **I do tańca, i do różańca.** Szkoda jednak, że aby go mieć, trzeba „trochę" na tacę rzucić.

PODSUMOWANIE

➕ **wyśmienite odwzorowanie barw • bardzo uniwersalny sprzęt • dodatkowe rozwiązania**

➖ **trochę drogi • kąty takie sobie**

OCENA **9**

2. miejsce — Asus MG279Q

CD-ACTION POLECA

Cena: 2600 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 100 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** 2 x HDMI, DisplayPort, mini DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 65/0,5 W • **Inne:** odświeżanie 144 Hz, wejście USB 3.0, 2 x wyjście USB 3.0, wejście audio, wyjście słuchawkowe, technologia Flicker Free, redukcja niebieskiego światła, profile dla gier, pivot, wbudowane celownik i timer, głośniki 2 x 2 W, FreeSync • **Wymiary:** 75,3 x 45,2 x 22,4 cm • **Waga:** 7,3 kg

Jak zacząłem grać, zbiegło się pół redakcji. Obraz, jaki daje Asus, jest wprost szalenie ostry i człowiek ma wrażenie, że każdy poruszający się po ekranie obiekt jest zawsze świetnie widoczny. Moje odczucie jest takie, że Asus MG279Q **nadaje się lepiej od każdego innego do grania w FPS-y** – w tym sprawdza się wyśmienicie. Trochę gorzej jest z codzienną pracą. Niby kolorymetr pokazuje, że obraz jest bardzo dobrej jakości, lepszej nawet niż średnia dla matryc IPS – nie pracowało mi się na nim zbyt przyjemnie, dopóki nie zanurkowałem w opcje i nie ustawiłem sobie paru rzeczy tak, by było znośnie. Tym, co cieszy, są na pewno wyśmienite kąty oraz mnóstwo opcji dodatkowych, które zadowolą maniaków hardkorowego strzelania – w tym sprzętowe celowniki, które można sobie włączyć. Gratką dla fanów kart graficznych AMD jest FreeSync. Model ten dba też o nasze oczy, redukując migotanie i emisję niebieskiego światła.

PODSUMOWANIE

➕ **to najlepszy monitor do FPS-ów, jaki widziałem • bardzo szybka matryca • mnóstwo dodatkowych rozwiązań**

➖ **trochę ociężały wygląd • najdroższy spośród tu zgromadzonych**

OCENA **9**

3. miejsce — Acer XG270HU

CD-ACTION POLECA

Cena: 2200 zł | Dostarczył: Acer | www.acer.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** typowy – brak danych, 12 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** DVI, HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 27/0,25 W • **Inne:** odświeżanie 144 Hz, wejście audio, wyjście słuchawkowe, technologia Flicker Free, redukcja niebieskiego światła • **Wymiary:** 61,4 x 45,1 x 20,6 cm • **Waga:** 3,9 kg

To najtańszy obecnie monitor przeznaczony do hardkorowego grania w 2560 x 1440 i z całą pewnością robi wrażenie, gdy postawimy go na biurku. Tak stylowo agresywnego, a jednocześnie nierażącego tandetą sprzętu dawno nie widziałem: czerwień, smukła konstrukcja, lekka forma bez wizualnej ociężałości dwóch przedstawionych powyżej. Wielki plus. Uwagę szczególnie przyciągają bardzo cienkie ramki ukryte pod jednolitą taflą ekranu – z tego powodu sprzęt jest wprost wymarzony, by postawić obok siebie takie dwa, a najlepiej trzy, wtedy wrażenie musi być kosmiczne. Jeśli chodzi o technikalia i jakość obrazu – jest niestety najgorszy na tej stronie. Nie jest to jakaś bardzo duża różnica i bez kolorymetru w ręku nie przyczepiłbym się do odwzorowania barw, tym niemniej **tak w kątach, jak w reprodukowanych kolorach widać, że mamy tu do czynienia z matrycą TN.** Nie ma tu też za wiele opcji dodatkowych, choć to, co jest, wystarcza, by praca i granie były przyjemne.

PODSUMOWANIE

➕ **świetnie wygląda! • najtańszy sprzęt do grania w rozdzielczości 2560 x 1440 • zadowalająca jakość obrazu...**

➖ **...choć od IPS-ów odstaje • niezbyt wiele dodatkowych bajerów**

OCENA **8+**

4. miejsce — iiyama GB2788HS

CD-ACTION POLECA

Cena: 1600 zł | Dostarczył: alejapc.pl | alejapc.pl/iiyama2

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** DVI, HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 35/0,5 W • **Inne:** odświeżanie 144 Hz, wejście audio, wyjście słuchawkowe, redukcja niebieskiego światła, FreeSync • **Wymiary:** 644 x 542 x 230 mm • **Waga:** 6,9 kg

Najtańszy spośród tu opisanych, co widać w parametrach – rozdzielczość matrycy to Full HD, co przy przekątnej 27 cali ze względu na widoczne ziarno matrycy nie robi najlepszego wrażenia, gdy pracujemy. **Jeśli jednak kupicie go do grania – będziecie bardzo zadowoleni.** W tym przypadku ziarna nie widać, a obraz jest ostry jak brzytwa, mamy w końcu matrycę o czasie reakcji 1 ms i odświeżaniu 144 Hz. Tym, co mnie zaskoczyło, jest jakość obrazu. Pomimo tego, że sprzęt działa na matrycy TN, poziom odwzorowania barw jest wysoki i zbliżony do parametrów oferowanych przez IPS-y – duży plus. Trochę gorzej jest z kątami, które oczywiście zawodzą – to jednak nie dziwi. Właściciele Radeonów ucieszą się z obecności technologii FreeSync. Trochę brakuje mi rozwiązań dodatkowych, ale nawet i bez tego GB2788HS jest jednym z najbardziej atrakcyjnych, tak cenowo, jak technicznie, rozwiązań przeznaczonych do hardkorowego grania.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo szybka matryca • dobre parametry obrazu • technologia FreeSync • relatywnie tani**

➖ **skromny, jeśli chodzi o dodatkowe funkcje • podczas pracy widać ziarno matrycy**

OCENA **8+**

DLA KOGO 144 HZ?

Jeśli grasz okazjonalnie, szukając rozrywki po męczącym dniu w robocie, to monitory 144 Hz nie są zabawkami przeznaczonymi dla ciebie. Sprzęt tego rodzaju nie przyda się raczej także fanom wolniejszych gier, nawet jeśli siedzą przy nich hardkorowo. W przygodówkach czy strategiach naprawdę nie ma różnicy, czy na świat gry patrzymy, mając 60, czy 144 klatki. W istocie do liczby klatek na ekranie te całe herce się sprowadzają. Monitor z wyższą wartością odświeżania potrafi wyświetlić w sekundzie więcej obrazów, które dostarczy karta graficzna.

W tym momencie dochodzimy do kolejnej kwestii: jeśli nie masz wystarczająco silnego komputera, zakup monitora z szybką matrycą nie będzie miał sensu. Co z tego, że ekran jest w stanie wyświetlić ponad setkę klatek, skoro komputer, przegrzewając się, wyrenderuje ich ledwie kilkanaście? Obraz tak czy inaczej będzie przycinał. Najpierw więc musicie zainwestować w naprawdę porządny sprzęt.

Tak naprawdę więc monitory 144 Hz to urządzenia dla ludzi, którzy myślą o profesjonalnym graniu lub chcą zmaksymalizować swoje szanse na zwycięstwo w grach sieciowych. Najlepiej tego rodzaju sprzęt sprawdzi się na biurkach fanów online'owych gier akcji i shooterów. Tam wysoka liczba klatek, płynność rozgrywki i ostrość obrazu dają pewną (dla wielu bardzo wymierną) przewagę i wpływają na skuteczność.

Lenovo Y700-15ISK

Cena: 4000 zł | Dostarczył: alejapc.pl | www.alejapc.pl/lenovo1

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i7-6700HQ, 2,6 GHz (3,5 GHz Turbo) • **Grafika:** GeForce GTX 960M (4 GB GDDR5), Intel HD 530 • **Ekran:** IPS, 15,6 cala, 1920 x 1080, matowy, 60 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM, 1 TB HDD • **Komunikacja:** 2 x USB 3.0, 1 x USB 2.0, HDMI, gniazdo audio, Gigabit LAN, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.0 • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** 60 Wh • **Inne:** podświetlana klawiatura, kamerka 0,9 Mpix, głośniki 2.1 JBL • **Wymiary:** 38,7 x 27,7 x 2,6 cm • **Waga:** 2,6 kg

Świetny następca doskonałego uniwersalnego notebooka.

Następca cieszącego się dużym powodzeniem modelu Y50-70 od poprzednika różni się już na pierwszy rzut oka. Obudowa jest o parę centymetrów głębsza, po otworzeniu – dzięki wycięciom – wygląda nieco nowocześniej, ma również większe otwory na głośniki. Te, podobnie jak w Y50-70, uzupełnia subwoofer. System audio firmowany jest zresztą przez JBL i gra bardzo dobrze.

Y700 dysponuje niemalże identycznym zestawem złączy i podobnie jak poprzednik ma taką samą wygodną, podświetlaną klawiaturę, brak mu wbudowanego napędu optycznego, a dołożenie pamięci (maksymalnie 16 GB, w najnowszym standardzie DDR4) czy wymiana zasilacza wymagają rozkręcenia obudowy. Najważniejsza zmiana od strony sprzętowej to jednak nowy procesor. Core i7-6700HQ to bardzo wydajna jednostka, osiągająca w Geekbenchu wynik 3289/12 166 (single-core/multi-core). Da sobie radę ze wszystkim, nie tylko z grami. Z kolei karta graficzna to GeForce GTX 960M, identyczna jak u poprzednika, co tłumaczy, czemu wyniki testów są bardzo podobne. Daje radę, w tym przedziale cenowym to zresztą standard. Podobnie jak i matryca o rozdzielczości Full HD – znacznie praktyczniejsza od opcjonalnej QHD. Testowaną konfigurację uzupełnia tradycyjny dysk HDD (w środku jest miejsce na dodatkowy SSD w standardzie M.2) oraz 8 GB RAM-u. To bardzo rozsądne minimum (ten model można także kupić z 4 GB RAM-u, ale do gier to za mało), choć do pełni szczęścia przydałby się przynajmniej SSHD.

Ogólnie **to bardzo udany następca bardzo udanego uniwersalnego notebooka**, choć niestety ze względu na kurs dolara jego cena jest obecnie średnio atrakcyjna. Tyle że to samo spotkało także konkurentów, stąd też końcowa ocena jest równie dobra co poprzednika. ■AI

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra wydajność • jakość wykonania i wygląd • wygodna, podświetlana klawiatura • sensowny zestaw złączy • wymiary i waga • dobry ekran Full HD • bardzo długi czas pracy przy minimalnym obciążeniu • dobry dźwięk

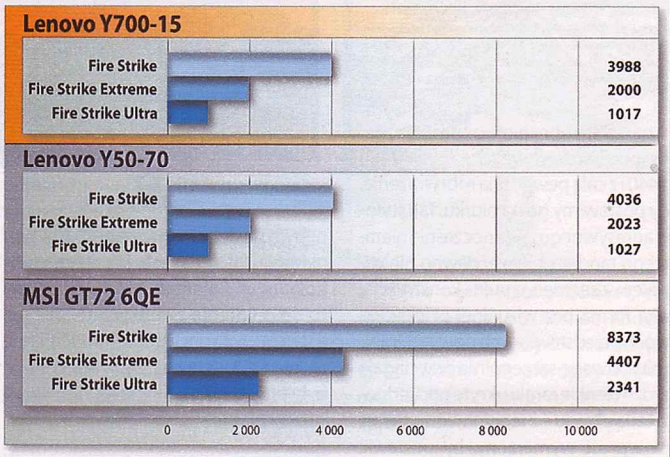
– baterii, dysku ani RAM-u nie wymieni się bez rozkręcania obudowy • brak złącza DisplayPort i napędu optycznego

OCENA **8+**

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Lenovo Y700-15	Lenovo Y50-70	MSI GT72 6QE
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	105	110	126
1920 x 1080	72	74	121
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	32	31	70
2560 x 1440	17	17	39
3840 x 2160	10	10	22
Wiedźmin 3: Dziki Gon (v 1.8) (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	47	51	107
1920 x 1080	31	34	73
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	20	21	51
2560 x 1440	16	16	40
3840 x 2160	12	13	28
World of Tanks (v 9.9) (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	83	80	85
1920 x 1080	76	74	84
Ekstremalne detale			
1920 x 1080	74	65	76
2560 x 1440	61	61	75
3840 x 2160	40	38	71

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



MSI GT72 6QE

Cena: 8100 zł | Dostarczył: alejapc.pl | www.alejapc.pl/msi1

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i7-6700HQ, 2,6 GHz (3,5 GHz Turbo) • **Grafika:** GeForce GTX 980M (8 GB GDDR5), Intel HD 530 • **Ekran:** IPS, 17,3 cala, 1920 x 1080, matowy, 75 Hz, G-Sync • **Pamięć:** 8 GB RAM (maks. 64 GB), 1 TB HDD • **Komunikacja:** 6 x USB 3.0, 1 x USB 3.1, HDMI, Thunderbolt/mini-DP, gniazda audio (4 x mini-jack), Gigabit LAN, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.1 • **Napęd optyczny:** nagrywarka DVD • **Bateria:** 87 Wh • **Inne:** podświetlana klawiatura, kamerka 0,9 Mpix, głośniki 2.1 DynAudio, brak systemu operacyjnego • **Wymiary:** 42,8 x 29,4 x 4,8 cm • **Waga:** 3,8 kg

Monstrum w adekwatnej cenie.

Świetny zamiennik desktopa. Ma najmocniejszą mobilną kartę graficzną, GTX-a 980M, matrycę 75 Hz obsługującą G-Sync, bardzo wydajny procesor i komplet złączy z USB 3.1 włącznie. Wyniki testów wydajności znajdziesz powyżej i jak widać, różnica w porównaniu do notebooków z kartami GTX 960 jest ponad dwukrotna. To oznacza, że mimo bardzo wysokiej ceny MSI GT72 oferuje lepszy stosunek wydajności do ceny niż Lenovo Y700. Oczywiście tylko w grach, bo oba modele mają ten sam procesor, więc w większości programów oba będą tak samo szybkie. Do tego trzeba też pamiętać, że GT72 jest o jakieś dwa tysiące droższy od porównywalnego desktopa, aczkolwiek jeśli weźmie się pod uwagę koszt monitora z technologią G-Sync, nawet w takim zestawieniu MSI nie wypada źle. Dodatkowo ten notebook ma **genialny system chłodzenia**, który nawet podczas grania okazał się cichszy niż większość redakcyjnych pecetów, a przy małym obciążeniu jest całkiem bezgłośny. Kolejnym plusem jest bardzo dobra klawiatura z podświetlaniem RGB, firmowana przez SteelSeries (choć z przesuniętym w prawo prawym Altem, przez co mniej wygodnie uzyskuje się polskie znaki). Poza tym sprzęt jest mało przenośny, wymiana baterii czy dołożenie dysku SSD (w środku jest miejsce na SSD w standardzie M.2) wymagają rozkręcenia obudowy. No i cena – atrakcyjna, jeśli weźmie się pod uwagę stosunek do wydajności, choć z drugiej strony zdecydowanie nie jest to maszyna dla każdego. ■AI

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność • rewelacyjny system chłodzenia • jakość wykonania • znakomita podświetlana klawiatura • bogaty zestaw złączy • dobry ekran Full HD • dobry dźwięk

– baterii, dysku ani RAM-u nie wymieni się bez rozkręcania obudowy • prawy Alt

OCENA **7**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Asus Radeon R9 380X Strix

Trochę szybsza i trochę droższa od R9 380 – konkurencji póki co brak.

Cena: 1100 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 970 MHz • **Pamięć:** 4 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 5700 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 190 W • **Dodatkowe zasilanie:** 2 x 6 pin • **Chłodzenie:** powietrzne • **Wymiary:** 270 x 124 x 44 mm • **Waga:** 865 g

Różnica w wydajności między kartami graficznymi za ok. 1000 zł a tymi za 1500 zł jest na tyle duża, że aż dziw bierze, iż dopiero teraz pojawia się karta, która stara się wypełnić tę lukę. Można oczywiście przyjąć, że Radeony R9 380 i GeForce'y GTX 960 na tyle dobrze radzą sobie w Full HD (najpopularniejsza rozdzielczość wśród graczy według Steam Hardware Survey), że mocniejsze GPU nie są potrzebne. (Chyba że masz monitor QHD lub ultrapanoramę). Przeczą temu jednak statystyki ze Steama, na którym najpopularniejszymi dedykowanymi kartami graficznymi są GTX-y 970. Czy R9 380X okaże się na tyle wydajny i tak sensownie wyceniony, by nie było już sensu dopłacać do tego GeForce'a? Zanim przejdziemy do wyników testów, parę słów o Asusie R9 380X Strix, którego mieliśmy w redakcji. Jakość jego wykonania stoi na najwyższym poziomie. Podobnie ma się sprawa z wydajnością chłodzenia oraz głośnością. Pod małym obciążeniem karta potrafi całkiem zatrzymać wentylatory, a przy maksymalnym jest niewiele głośniejsza, bijąc choćby GTX-y 960, mimo iż mają one znacznie mniejsze zapotrzebowanie na energię. **Jeśli więc brać pod uwagę kulturę pracy, Asus zasługuje na słowa uznania.** Niestety, wydajność już tak dobrego wrażenia nie robi i to mimo firmowego podkręcenia zegarów. Jak widać po wynikach testów, różnica między najnowszym 380X a starszym 380 sięga 10% (w obu przypadkach mówimy o modelach z firmowym OC). To **za mało, by w jakikolwiek sposób zagrozić pozycji mocniejszych kart**. Do tego nowe karty wycenione są bardzo zachowawczo, nie stanowiąc żadnej konkurencji dla starszych modeli, bo różnica w cenie odpowiada różnicy w wydajności. Oczywiście dochodzi do tego zgodność ze wszystkimi standardami, z coraz popularniejszą ostatnio technologią FreeSync włącznie, ale jeśli czekałeś na coś przełomowego, to niestety trafiłeś pod zły adres. Ogólnie Radeon R9 380X **nie wnosi niczego nowego, zarówno pod względem ceny, jak i wydajności czy możliwości.** To po prostu dobra karta w dobrej cenie – ale nic więcej. ■AI

PODSUMOWANIE

+ wydajność wystarczająca do grania w Full HD • bardzo cichy system chłodzenia powietrznego (bezgłośny przy małym obciążeniu) • zgodność ze wszystkimi nowymi technologiami AMD, wliczając FreeSync • brak konkurencji ze strony Nvidii

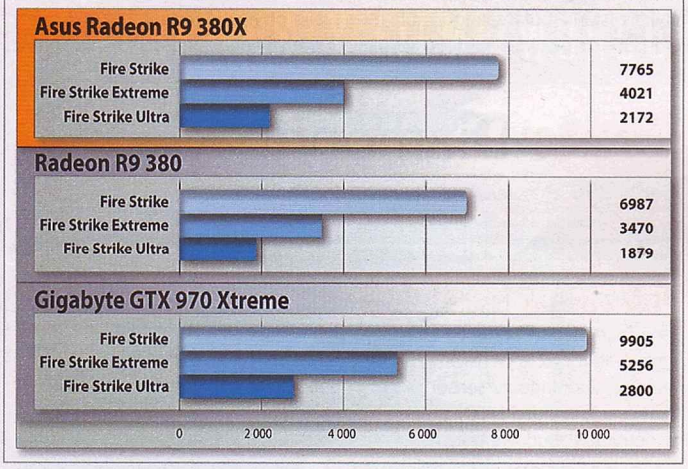
− nieduży wzrost wydajności względem R9 380

OCENA **7**

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

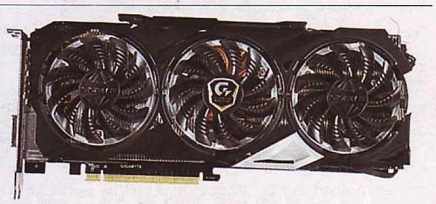
Model / Rozdzielczość	Asus Radeon R9 380X	Radeon R9 380	Gigabyte GTX 970 Xtreme
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	158	156	159
1920 x 1080	139	133	153
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	33	31	48
2560 x 1440	18	17	29
3840 x 2160	7	7	12
Wiedźmin 3: Dziki Gon (v 1.8) (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	104	94	149
1920 x 1080	70	63	99
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	40	36	56
2560 x 1440	30	27	42
3840 x 2160	18	16	24
World of Tanks (v 9.9) (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	115	114	115
1920 x 1080	115	114	115
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	97	91	109
2560 x 1440	66	61	102
3840 x 2160	32	29	48

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Gigabyte GTX 970 Xtreme



Świetnie wykonana, bardzo wydajna, z podświetlaniem RGB – i droższa od zwykłych wersji OC.

Cena: 1650 zł | Dostarczył: Gigabyte | www.gigabyte.pl

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1190 MHz (Boost 1342 MHz) • **Pamięć:** 4 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 7100 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 145 W • **Dodatkowe zasilanie:** 2 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne • **Wymiary:** 285 x 107 x 43 mm • **Waga:** 1085 g

Seria Xtreme to najnowsze podejście Gigabyte'a do tematu „GeForce serii 900". Zastosowano tu dobrze znany system chłodzenia Windforce 3X, a tylną stronę ukryto za metalową osłoną ułatwiającą odprowadzanie ciepła. (Choć akurat GTX 970 i bez niej nie miałoby z tym problemu). Gdzie tkwią różnice? Na pierwszy rzut oka widać lepszą jakość wykonania i odważniejsze operowanie kolorem. Po podłączeniu zasilania dochodzi do tego podświetlanie RGB, które znajduje się pod każdym z wentylatorów oraz na bocznej ściance. Do tego dorzucono bardzo wysokie firmowe OC (choć G1 Gaming w trybie OC jest jeszcze szybszy) i specjalnie dobrane egzemplarze GPU. A także sekcję zasilającą, która dałaby sobie radę z Titanem X, co ma zapewnić możliwość dalszego wzrostu wydajności. Wisienka na torcie to specjalna powłoka płytki drukowanej, której niestraszny kurz i wilgoć. Jak to się przekłada na wydajność, możesz zobaczyć powyżej. Karta jest rzecz jasna nie tylko wydajna, lecz także cicha, a przy niewielkim obciążeniu całkiem wyłącza wiatraki, dodatkowo sygnalizując to zapaleniem napisu „Silent" na bocznej ściance. Czy warto? Xtreme jest o około 200 złotych droższa od mniej ekstremalnych GTX-ów 970 Gigabyte'a. **Wydajność (o ile nie jesteś ekstremalnym overclockerem) zapewnia podobną, tyle że jest lepiej wykonana i ładniejsza** – a do tego ma podświetlenie RGB. Dla typowego gracza jest to bez znaczenia, ale jeśli chcesz, by twoja maszyna się wyróżniała, seria Xtreme to dobry wybór. ■AI

PODSUMOWANIE

+ rządzi w Full HD, daje radę w QHD • bardzo cichy system chłodzenia powietrznego • świetna jakość wykonania • podświetlanie RGB

− droższa od zwykłych podkręconych GTX-ów 970

OCENA **8**

Cooler Master Quick Fire XTi

Cena: 340 zł | Dostarczył: Cooler Master | www.coolermaster.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 1 (funkcyjny) • **Długość kabla:** 1,5 m, odłączany • **Sposób podłączenia:** USB 2.0 • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **Inne:** NKRO, nie wymaga sterowników • **Wymiary:** 439 x 130 x 41 mm • **Waga:** 1100 g

Najtańsza mechaniczna klawiatura z przełącznikami Cherry i podświetlaniem.

Jako że nie miałem szczęścia do wcześniejszych gamingowych peryferiów Cooler Mastera, do klawiatury Quick Fire XTi podchodziłem... może nie tyle sceptycznie, co bez większego entuzjazmu. Jak się na szczęście okazało – zupełnie bezzasadnie. Już na pierwszy rzut oka urządzenie sprawia wrażenie solidnego i dobrze wykonanego. Minimalistyczny design może się podobać i jednocześnie powinien doskonale wtopić się w krajobraz każdego biurka.

Klawiatura wykorzystuje popularne przełączniki CherryMX w jednym z trzech wariantów – czerwonym, niebieskim i brązowym. My otrzymaliśmy do testów trzecią wersję – z wyczuwalnym skokiem, ale bez słyszalnego kliku. Mimo braku dedykowanej podkładki pod nadgarstki **komfort użytkowania jest bardzo duży** i nawet dłuższe sesje nie powodują przykrych dolegliwości.

Dość nietypowym rozwiązaniem jest wykorzystanie odłączanego kabla micro-USB, co pozwala na jego szybką wymianę w przypadku uszkodzenia – fajnie. Warto wspomnieć również o oświetleniu – XTi oferuje 35 kolorów (ale wszystkie są kombinacjami czerwonego i niebieskiego), działających w pięciu trybach (z czego trzy z nich reagują na wciskane klawisze). Klawiatura do poprawnego działania nie wymaga żadnych sterowników. Nawet nagrywanie i uruchamianie makr (które mogą mieć powyżej stu naciśnięć), tworzenie profili podświetlenia (możemy wybrać inny kolor dla każdego klawisza) oraz obsługa funkcji multimedialnych opierają się na przycisku FN, znanym choćby z laptopów. Nie mogło również zabraknąć NKRO, które pozwala na naciśnięcie naraz dowolnej liczby klawiszy (modele niegamingowe nie radzą sobie z więcej niż trzema, nawet wiele gamingowych ma limit np. 5 czy 10). Graczy linuksowych powinien ucieszyć fakt, że również oni bezproblemowo skorzystają z zaawansowanych funkcji urządzenia – brak sterownika nie jest bowiem żadną przeszkodą.

Nie obyło się jednak bez paru drobnych niedogodności. Poza wspomnianą podkładką pod nadgarstki obecnie brakuje możliwości nagrywania makr bez opóźnienia lub z odgórnie ustalonym (makra są odtwarzane w takim samym tempie, w jakim zostały zarejestrowane). Pozostaje jednak nadzieja, że zostanie to naprawione w nowym firmwarze, który już doczekał się kilku kolejnych wersji, dodających np. inne sposoby podświetlania klawiszy. Mimo to Quick Fire XTi **to produkt godny rozważenia**, zwłaszcza że na tle konkurencji oprócz jakości wyróżnia go również konkurencyjna cena (oczywiście – jak na model z mechanicznymi przełącznikami oraz podświetlaniem). ■ **Sarius**

PODSUMOWANIE

➕ **jakość wykonania • nie wymaga dodatkowego oprogramowania • odłączany kabel USB • cena (jak na klawiaturę z mechanicznymi przełącznikami i podświetleniem)**

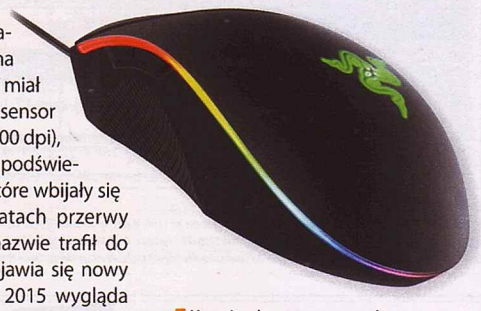
➖ **nieco mniej rozbudowane możliwości tworzenia makr**

OCENA **8+**

Razer Diamondback

Cena: 390 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2,1 m • **Rodzaj sensora:** laserowy, maksymalnie 16 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** makra, podświetlanie RGB, symetryczna obudowa • **Wymiary:** 125 x 60 x 30 mm • **Waga:** 89 g



Ma najczulszy sensor na rynku, symetryczną obudowę i wysoką cenę.

Pierwotnie Diamondback pojawił się na rynku pod koniec 2004 i miał pierwszy gamingowy sensor optyczny (o czułości 1600 dpi), symetryczną obudowę, podświetlanie i boczne paski, które wbijały się w kciuka. Teraz, po latach przerwy (ostatni model o tej nazwie trafił do sprzedaży w 2007), pojawia się nowy Diamondback. Wersja 2015 wygląda podobnie, ma nawet boczne paski (kryjące podświetlenie RGB), ale na szczęście nie wystają poza obudowę. Do tego dochodzą po dwa boczne przyciski z każdej ze stron (obudowa nadal jest symetryczna) oraz nowy sensor o absurdalnej maksymalnej czułości 16 000 dpi. Działa bardzo pewnie, także przy znacznie sensowniejszych ustawieniach rzędu 2000 dpi. Sam gryzoń jest dość mały i lekki (brak mu regulacji wagi) i **przypadł mi do gustu. Bardzo.**

Problemem jest jednak cena. Nawet Mamba w wersji Tournament Edition (ma ten sam sensor, choć nie jest symetryczna) jest o kilkadziesiąt złotych tańsza, a świetne gamingowe myszy Logitecha czy SteelSeries można kupić przynajmniej za 100 zł mniej. Stąd też ostateczna ocena. Nowy Diamondback to bowiem bardzo dobry model i ma niesamowicie czuły sensor, ale jeśli nie potrzebujesz 16 000 dpi i symetrycznej konstrukcji (myszką mogą posługiwać się i prawo-, i leworęczni), na tle konkurencji jest niestety za drogi. ■ **Al**

PODSUMOWANIE

➕ **świetny sensor o absurdalnej czułości • symetryczna budowa • dobra ergonomia • mała waga i niewielkie wymiary • rozbudowane makra • bardzo przyjemny soft**

➖ **cena • brak bajerów (poza podświetlaniem RGB)**

OCENA **7**

SteelSeries Rival 300 CS:GO Fade Edition

Cena: 279 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (w tym programowalnych: 6) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** Pixart PMW3310, optyczny, maksymalnie 6500 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** regulacja podświetlenia • **Wymiary:** 133 x 70 x 40 mm • **Waga:** 130 g

Super, choć tęczowa skórka zwiększa cenę o 10 euro.

Mam nową ulubioną myszkę – i nie ma na to wpływu fakt, że ostatnimi czasy zacząłem grać w CS:GO. **To po prostu świetny sprzęt.** Pierwsze, na co zwróciłem uwagę, to przyciski. SteelSeries chwali się nowymi przełącznikami, które wytrzymają ponoć 30 mln kliknięć. Zabrakło mi czasu, by to sprawdzić, tym niemniej klika się cudnie: mysz jest szybka, przyciski nie sprawiają żadnych problemów i nie pozostawiają wrażenia, że można strzelić szybciej, co jest domeną wielu tańszych modeli. Kształt jest trochę nietypowy – gryzoń jest mocno wysklepiony i przy tym stosunkowo wąski, nie przeszkadza mu to jednak świetnie trzymać się dłoni. Bardzo duża w tym zasługa boków, które zostały obłożone gumą, co dodatkowo wpływa na precyzję chwytu. Sensor to uznawany za jeden z najlepszych Pixart PMW3310, oferuje niby te 6500 dpi, ale przecież i tak nikt rozsądny nie wychodzi powyżej 1500 dpi, a w tym przedziale gryzoń jest cudowny. Padło dużo miłych słów, pora więc na koniec przywalić jakimś minusem, a konkretnie – dziesięcioma. Tyle euro więcej życzy sobie producent zapewne za to, że myszka została pomalowana w barwy kultowej serii sprzętu z CS:GO – Fade. Czy opłaca się dopłacić do podstawowej wersji? Na to pytanie odpowiedzcie sobie sami. Dla mnie to jedna z najlepszych myszek tego roku. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

➕ **precyzyjna • świetnie leży w dłoni • gumowe wykończenia poprawiają chwyt • kultowa dla fanów CS:GO kolorystyka**

➖ **za barwy CS:GO dopłacamy 10 euro**

OCENA **9**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Najtańsza (co nie oznacza, że tania) kierownica z force feedbackiem na PS4.

Thrustmaster T150 Force Feedback

Cena: 850 zł | Dostarczył: Veracomp | www.veracomp.pl

PARAMETRY • **Kompatybilność:** PC, PS3, PS4 • **Kąt obrotu:** 1080° • **Liczba przycisków:** 12 (+2 manetki, krzyżak, przełącznik PS3/PS4) • **Długość kabla:** 2 m (kierownica), 2 m (pedały) • **Złącze:** USB • **Wymiary:** 290 x 275 x 280 mm (kierownica), 350 x 260 x 185 mm (pedały) • **Waga:** 3 kg (kierownica), 1 kg (pedały)

Określenie „najtańsza kierownica z force feedbackiem na PS4" na pierwszy ani drugi rzut ucha nie każe zakładać konieczności wydania na urządzenie ponad połowy minimalnej miesięcznej pensji. Przeznaczony oficjalnie na PS3 i PS4, ale działający również na pecetach Thrustmaster T150 to nietania inwestycja, ale która dobra kierownica (poza Driving Force GT) taką była? Ofensywa Thrustmastera na gatunek ścigałek trwa już od kilku lat, a kierownice sygnowane jego logiem krok po kroku czyszczą pamięć graczy ze wspomnień o konstrukcjach Logitecha. Nie bez przyczyny. T150, na przykład, jest po prostu super.

Zabawę z kierownicą zacząłem od tyłka strony, podłączając zestaw kołopedałowy do peceta. Z uwagi na fakt, że sprzęt jest firmowany logo PlayStation, o takiej możliwości można się dowiedzieć z napisu drobnym drukiem na pudełku, a także na własną rękę należy uprzednio zaopatrzyć się w sterowniki na stronie Thrustmastera, by wszystko działało, jak powinno. Po sesji z Gridem 2 i Spintires byłem zadowolony. Jeszcze nie oczarowany, ale solidne wykonanie i wygoda użytkowania 28-centymetrowego koła, manetek i bazy nastroiły mnie pozytywnie. Prawdziwa przyjemność przyszła po przepięciu do PS4 i uruchomieniu Drivecluba (do którego zresztą kierownica wydaje się stworzona, fantastycznie reagując na warunki na trasie), Project Cars i F1 2015.

Dodatkowym atutem jest silniczek – może nie tak bezszelestny jak w dwukrotnie droższych modelach, ale zostawiający czasy nocnego wycia Logitechów przy gwałtowniejszych skrętach daleko w tyle. No i fakt, że nie trzeba się dodatkowo telepać z zasilaczem – kabel z wtyczką do gniazdka wślizguje się bezpośrednio pod obudowę. **Jeżeli czegoś jej brakuje, to jeszcze kilku przycisków, pod które na pewno podpiąłbym coś użytecznego** – zwłaszcza w symulatorze od Slightly Mad. Poza tym jest to bardzo dobry następca Driving Force GT w segmencie kółek umiarkowanie tan... drogich. Senno, Laudo, Kankkunenie i inni bogowie motosportu, ześlijcie mi jedną pod choinkę. ■ **enki**

PODSUMOWANIE

+ świetne wykonanie • cichy i bardzo dobry silnik force feedback • działa na trzech platformach • nie zawala pokoju zasilaczem

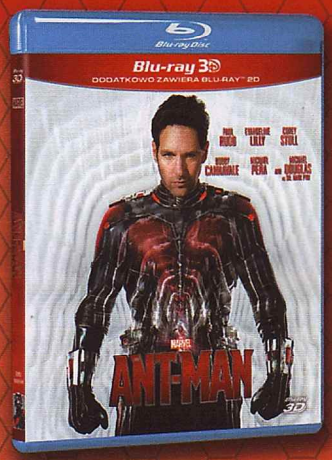
– przydałyby się jeszcze dwa przyciski • 850 złotych za kierownicę to wciąż 850 złotych za kierownicę

OCENA 8+

REKLAMA

MARVEL
ANT-MAN
NAJWIĘKSZY Z NAJMNIEJSZYCH

NAJNOWSZY FILM TWÓRCÓW
MARVEL THE AVENGERS



JUŻ NA BLU-RAY 3D™, BLU-RAY™ I DVD

© 2015 MARVEL. WWW.MARVEL.COM

DOSTĘPNE W SALONACH empik I NA empik.com

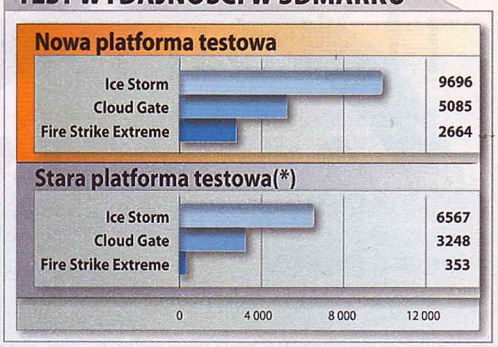
PARTNERZY MEDIALNI

interia CD-ACTION BRAVO gram.pl Multikino eska

REKLAMA

FILM na DVD 01/16

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Z tych części powstanie cicha, wydajna, a przede wszystkim bardzo szybka maszyna na parę lat.

Składanie komputera

Składał: **Al**

W poprzednim numerze, w Konfiguratorze, prezentowaliśmy najsensowniejsze desktopy i laptopy, parę stron poświęciliśmy również zakupom sprzętu używanego. W tym numerze będziemy składali nową platformę testową. Już się cieszę!

NOWA PLATFORMA TESTOWA

Procesor	Intel Core i5-6600K (4 x 3,5 GHz, turbo 3,9 GHz)
Cooler	SilentiumPC Grandis XE1236
Karta graficzna	Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega
Płyta główna	Asus Z170 PRO Gaming
Pamięć RAM	Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15
Dyski	SSD Samsung 850 EVO 500 GB SSD Zotac 240 GB Premium SSHD Seagate 2 TB
Napęd optyczny	Samsung SH-224DB
Zasilacz	Cooler Master V850 (850 W)
Obudowa	SilentiumPC Gladius M45W Pure Black

Poprzednia miała już swoje na karku, a choć procesor (Core i7-3770K) nadal dawał radę, karty graficzne (do wyboru GeForce GTX 680 lub Radeon HD 7970) swoje najlepsze czasy mają za sobą. I nie dotyczy to Wiedźmina czy Fallouta (które akurat chodzą całkiem nieźle, choć może niekoniecznie w pełnych detalach). Taki Assassin's Creed Syndicate ma jednak problemy nawet na minimalnych ustawieniach, a za rogiem czają się już premiery sprzętu do VR.

Dlaczego taki sprzęt?

Z procesorem i kartą graficzną sprawa jest prosta – w obu przypadkach chodzi o spełnianie wymagań Oculus Rifta, a jednocześnie o taki dobór komponentów, by całość nie była całkiem oderwana od rzeczywistości. Core i5-6600K w grach zapewnia bardzo podobną wydajność co Core i7-6700K, a jest obecnie o prawie 800 złotych tańszy (mowa o najnowszych modelach, serii 6000). Oczywiście sam procesor to jeszcze nie wszystko, potrzebne jest chłodzenie – tutaj wybór padł na oferujący bardzo dobry stosunek wydajności do ceny topowy model SilentiumPC Grandis, dzięki czemu nawet przy pełnym obciążeniu nic nie powinno nam wyć (a przy okazji przyda się przy okazjonalnym OC).

W przypadku karty graficznej minimum dla Oculusa to GTX 970 i właśnie ten układ znalazł się w nowej platformie. Wybór padł na jeden z najlepszych modeli dostępnych na rynku, Zotaca w wersji AMP! Omega. Podobnie jak procesor, także on jest przygotowany do OC (standardowo też zresztą chodzi z szybszymi zegarami), ale na co dzień ważniejszy jest świetny układ chłodzący.

Jako płytę główną wybraliśmy model Asus Z170 Gaming, jedną z najlepszych w średnim przedziale cenowym. Pozwala rzecz jasna na OC, dobrze współpracuje z kośćmi RAM różnych producentów, ma złącze M.2 do najszybszych SSD i bardzo dobry układ dźwiękowy, przydający się zarówno przy testach słuchawek, jak i podczas pisania tekstów. A skoro już wspomnieliśmy o pamięciach, to w platformie mamy zestaw 4 x 8 GB DDR4 od Kingstona. Trochę na wyrost, bo 16 GB w zupełności by teraz wystarczyło, ale przyda się on także w testach innych konfiguracji (a najmocniejsze Intele obsługują RAM w trybie czterokanałowym).

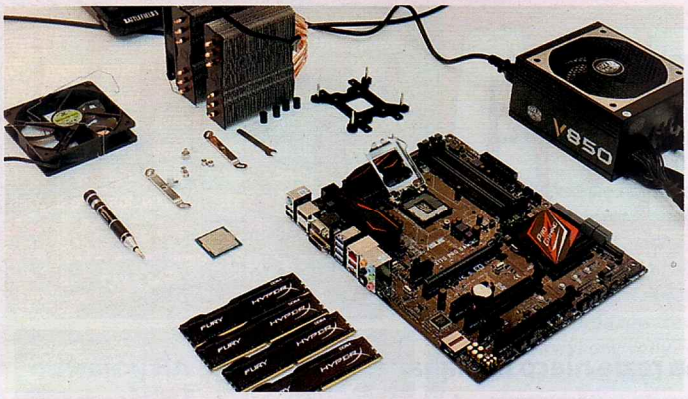
Z komponentów mających wpływ na wydajność zostały jeszcze dyski. W sumie mamy aż trzy. Jako podstawowy – Samsung 850 EVO w wersji 500 GB, powszechnie uważany za optimum, jeśli chodzi o stosunek wydajności i pojemności do ceny. Ale nawet taka pojemność nie zawsze wystarcza, dlatego na mniej potrzebne dane mamy bardziej tradycyjny model Seagate SSHD 2 TB. Programy i gry wykorzystywane w testach uruchamiane są jednak z SSD Zotaca o pojemności 250 GB, dzięki czemu nie tylko nikt nie wchodzi im w paradę, lecz także można je szybko przenieść na inny komputer.

Na koniec zostały obudowa i zasilacz. Ta pierwsza to bardzo dobry SilentiumPC Gladius M45W, przewiewny, z bardzo dobrym systemem do chowania kabli i panelem przednim z czytnikiem kart pamięci i czterema złączami USB (2 x 3.0, 2 x 2.0). Energii temu wszystkiemu dostarcza zaś Cooler Master V850, który bez problemu poradzi sobie także z dwiema kartami graficznymi, mą odpinane kable ułatwiające utrzymanie porządku, a do tego jest cichy i energooszczędny (certyfikat 80 Plus Gold).

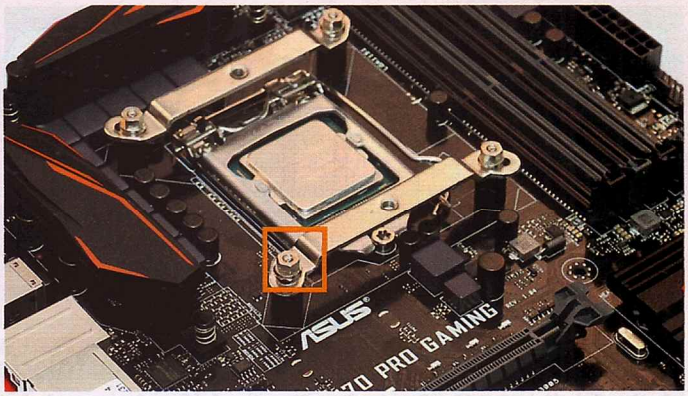
Do pełni szczęścia potrzebny jest też monitor – ale od paru miesięcy mamy nowy, Acer XB280HK o rozdzielczości 4K, do tego z G-Sync, więc jeszcze na pewien czas powinien wystarczyć.

Części mamy, pora na ich złożenie. Jeśli wolisz zdjęcia i tekst – zapraszam na stronę obok. Jeśli wideo – na płytę.

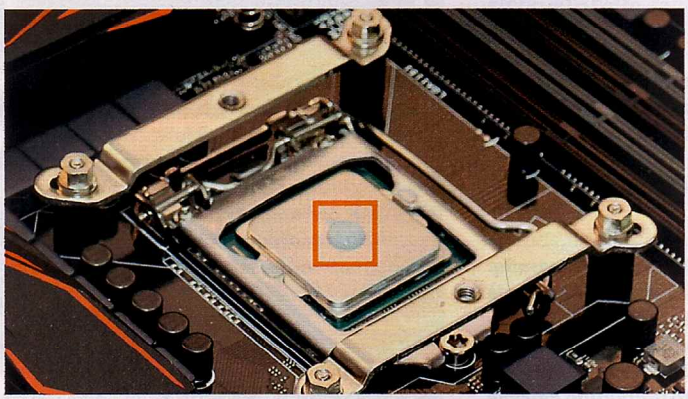
(*) Stara platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-3770K, **płyta główna:** Asus P8X77-V Pro, **karta graficzna:** GeForce GTX 680, **pamięć:** Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, **dyski:** Corsair Neutron GTX 120 GB & Seagate Momentus XT 500 GB, **obudowa:** Cooler Master HAF X, **zasilacz:** Chieftec BPS-850C, **cooler:** Zalman CNPS12X



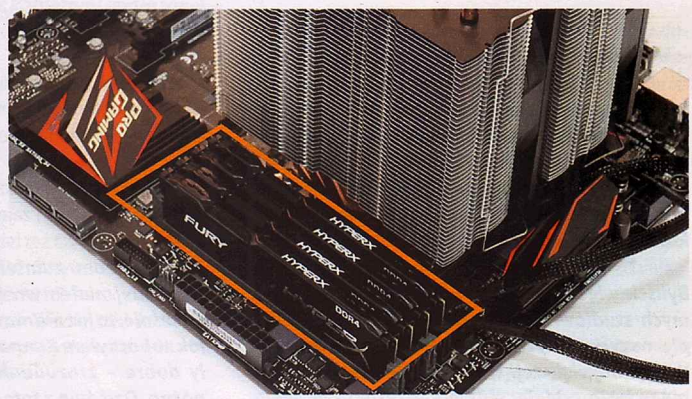
01 Pierwszy krok to znalezienie sobie wolnego stołu i dotknięcie kaloryfera, by pozbyć się ładunków elektrostatycznych. Z tego też powodu nie warto składać komputera na podłodze z wykładziną czy dywanem.



02 Montaż zaczynamy od rozpakowania płyty głównej oraz procesora – i włożenia tego drugiego w gniazdo na tej pierwszej. Pasuje tylko w jedną stronę, wystarczy sprawdzić położenie wypustek i strzałki.

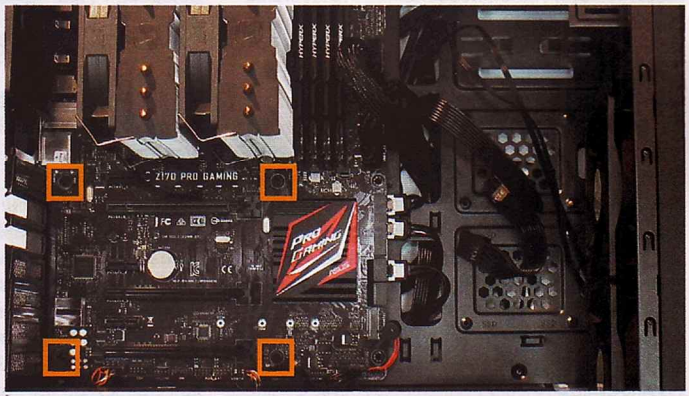


03 Kolejny krok to montaż chłodzenia na procesorze. W przypadku tych bardziej rozbudowanych najbezpieczniej przeczytać instrukcję i/lub zobaczyć filmik. Nie zapomnij o paście termoprzewodzącej!

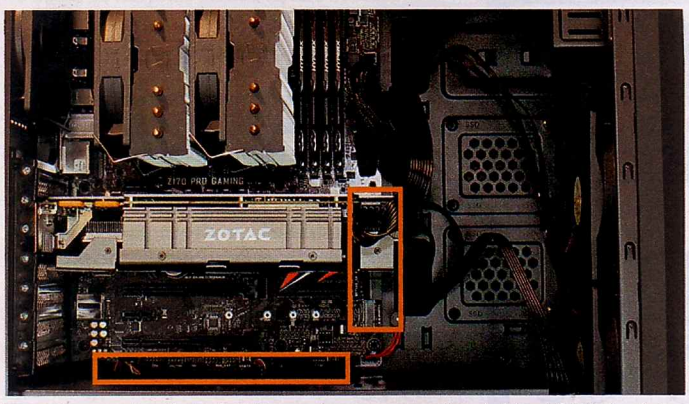


04 Z komponentów niezbędnych do uruchomienia komputera zostały jeszcze pamięć i karta graficzna. Sprawdź w instrukcji do płyty głównej, w jakie sloty i w jakiej kolejności muszą być wkładane kości.

05 W tym momencie zostaje już tylko zasilacz. Kable podłącz do płyty głównej (dwa gniazda) i do karty graficznej. Sprawdź, czy dobrze siedzą, i uruchom komputer (przyciskiem bądź zworką Power lub PWR_SW).



06 Jeśli komputer się uruchamia, wyłącz go, wyciągnij kartę graficzną i przełóż do obudowy. Nie zapomnij o montażu tylnej zaślepki (dostałeś ją z płytą główną). Płytę główną przykręć do śrub dystansowych.



07 Zamontuj zasilacz, dyski i napęd optyczny podłącz kablami SATA do płyty głównej. Podepnij przewody z obudowy (włącznik zasilania, reset, diody power i HDD, złącza USB i czytniki kart pamięci, wentylatory) oraz zasilanie (do płyty głównej, karty graficznej, dysków, napędów, wentylatorów i obudowy).

08 Sprawdź, czy komputer nadal się uruchamia, a następnie luźne kable zepnij plastikowymi obejmami (często są dostarczane razem z obudową, kosztują zresztą kilka złotych za paczkę). Zamontuj boczne panele i ciesz się z nowej maszyny – instalując system operacyjny i całą resztę softu. |CDA|

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

I tak oto AR wita już rok 2016 i swe dwudziestolecie (na razie nieco naciągane, bo pierwsze AR pojawiło się jesienią 1996). Z tej okazji zupełnie nic specjalnego nie przygotowałem, bo uważam, że i tak każde AR jest wyjątkowe. No dobra, będzie nieco o naszym 250-numerowym jubileuszu. Jak zawsze zapraszam do lektury (i pisania listów!).

PREZENT :)

Chciałbym podziękować Panu oraz całej załodze czasopisma. CD-Action czytam od numeru 2/2000. Zacząłem je czytać, mając 13 lat (...). Od tego czasu jesteście ze mną nieprzerwanie od 15 lat.

Byliście więc ze mną od podstawówki aż do końca mych studiów. Byliście ze mną podczas moich pierwszych miłości, jak i podczas tej (miejmy nadzieję) największej. W dobrych i złych chwilach mego życia, oddając się Waszej lekturze, czuję się, jakbym miał starszego brata, który cały czas jest ze mną. Co natomiast do Pana, mam szczególne podziękowania. Wartości, które przez te lata przekazywał Pan w Action Redaction, w dużej mierze ukształtowały osobę, którą jestem dziś.

Sorry, reklamacji nie uznaję, przedawniło się! Nie moja wina, że robiłeś to, co mówiłem! Ja przecież nie pisałem tego serio!

To dzięki lekturze AR zrozumiałem, że trzeba doceniać artystów i od ponad 10 lat nie ściągnąłem żadnej gry z internetu (nie tylko gry – muzyki, książek itp. także). To dzięki Panu zainteresowałem się książkami (i Wiedźminem – bez którego dzisiaj nie wyobrażam sobie życia!). Dziś czytam kilkanaście książek rocznie.

Tyyylko tyle?! ;)

MJ: Smuggie, tobie to trudno dorównać. Rzadko kto potrafi pochłonąć kilkadziesiąt książek miesięcznie. Oprócz ciebie znam tylko jedną taką osobę. ;P

To już nie te czasy. Teraz kilkadziesiąt to rocznie, za wiele dodatkowych zajęć.

To dzięki Panu zainteresowałem się fotografią. Wcześniej miałem wrażenie, że jak się nie zacznie wcześnie, to już nie ma się za co zabierać. Po czym jak zobaczyłem Pana zdjęcia kilka lat temu i były dobre – zrozumiałem, że nigdy nie jest za późno. Dziś żyję z fotografii (fotografia głównie eventowa).

No to uczeń przerósł mistrza, bo ja do fotografii dokładam. (Tzn. nadal chyba więcej włożyłem w sprzęt, niż na tym zarobiłem – ale kto powiedział, że HOBBY ma przynosić zysk?).

MJ: No, nie musi. Mnie też podróżowanie po Japonii nie przynosi (materialnych) zysków, a frajdy z tego co niemiara.

(...) To Pan uświadomił mi, że nieważne, ile mamy lat, nie można odrzucać swoich pasji, „bo jestem na to za stary". Dziś powróciłem do swojej największej pasji – klocków Lego. Lada chwila chcę dołączyć do największej w Polsce grupy dorosłych fanów klocków i jestem z tego powodu niesamowicie szczęśliwy. Mógłbym tak wymieniać jeszcze bardzo długo (...). Dziś jestem bardzo szczęśliwym człowiekiem i kocham swoje życie. W dużej mierze dzięki Panu. Dlatego chciałbym powiedzieć po prostu: Dziękuję. Wiem, że takich ludzi jak ja jest dużo w Polsce, życzę, by takich podziękowań dostał Pan jak najwięcej. By wiedział Pan, że Pańskie słowa, to, co Pan usilnie powtarza, że nawet jedna na sto „nawróconych" osób jest warta tego wysiłku, trafiają do ludzi i naprawdę mają dla nich duże znaczenie.

Szymon M.

Cóż mogę powiedzieć – ja też dziękuję za ten list, a w sumie laurkę. Bo gdy sam mam czasem chwilę zwątpienia (a mam, bo kto nie ma?), coś takiego upewnia mnie, że było warto. I może dzięki tym swoim krucjatom będę się smażył w piekle o parę dni krócej. :) Ten list traktuję jako prezent pod choinkę i chwalę się prezentem. :)

MJ: Rozpakowany i skonsumowany. Jedziemy dalej.

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA

Autor: Robert Trojanowski

250

Kilka miesięcy temu dowiedziałem się, że mam chorobę nowotworową. Nie było łatwo, nadal nie jest, ale ma być lepiej i tylko tego się trzymam. W tym czasie wiele rzeczy przestało być ważnych i mieć znaczenie, za to te inne nabrały sensu. Kiedy tak leżałem na łóżku w swoim pokoju, smutny, trochę bezsilny i niewiedzący, co o tym wszystkim myśleć, moją uwagę przykuł stos czasopism na półce. Nie byle jakich, bo Waszych. Podszedłem do niego, spojrzałem na daty i choć nie było tam ani pierwszego numeru, ba, nie było tam nawet 152 kolejnych, ale i tak zdałem sobie sprawę, że minęło ponad 7 lat. Najstarszy egzemplarz był z czerwca 2008 roku. Byłem wtedy jeszcze w gimnazjum. Przywołało to wiele wspomnień. Pomyślałem, ile

POCHWAL SIĘ!

Czym? A czym chcesz, byleby było to fajne i nietypowe. (Wypasione komórki i inne dowody posiadania dużej ilości kasy czy bogatych rodziców nie są fajne; fotki domowych zwierzaków też w sumie nie za bardzo nas jarają). Zrób temu zdjęcie, krótko opisz, dlaczego jesteś z tego czegoś dumny, i ślij do nas – albo na cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „Chwalę się", albo listem na adres redakcji. Najdziwniejsze, najfajniejsze, najsympatyczniejsze fotki opublikujemy, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs trwa nieustająco, stale i wciąż!

Od ponad roku rysuję portrety ołówkiem, więc postanowiłem spróbować swych sił w pasteli. Widoczny na zdjęciu Geralt z Rivii jest moim pierwszym rysunkiem (i póki co jedynym) wykonanym pastelą suchą. Jeśli czas i wena pozwolą, moje archiwum będzie się systematycznie powiększać. :)

Kamil Sadkowski

to dobrych rzeczy przez ten czas wydarzyło się w moim życiu, ilu dobrych ludzi spotkałem. Co więcej, wziąłem głęboki oddech i powiedziałem sobie: chłopie jeszcze więcej takich rzeczy spotka cię w przyszłości. Obok tego stosu na pewno ustawisz drugi, jeszcze większy. Zrobisz to w wybudowanym przez siebie domu, u boku poznanej w przyszłości kochającej żony. Z dumą będziesz patrzył, jak twój syn, którego na pewno będziesz miał, będzie się zaczytywał w tych gazetach, śmiał się z tego, w co ludzie grali x lat temu.

Od tamtego momentu minęło już prawie pięć miesięcy. Stos gazet się powiększa, a już niedługo, tak myślę, powiększy się i o ten 250. Choć jeszcze nie mogę sam wyjść i w ten wtorkowy poranek zakupić nowy numer, to mam nadzieję, że za kolejne 3-4 miesiące już zrobię to sam, czego sobie serdecznie życzę. Wam, Droga Redakcjo CD-Action, kolejnych wydanych 250 numerów czasopisma, wszystkiego dobrego i wiedzcie, że przez ten mały incydent, w którym to niechcący braliście udział, daliście takiemu malutkiemu człowieczkowi jak ja nadzieję, że wszystko jednak będzie dobrze.

Damian

Do zobaczenia zatem przy 300. i następnych numerach CDA!

9kier: Będzie i 400, wszyscy wspomnicie moje słowa.

MJ: Ty sam przede wszystkim tę nadzieję w sobie obudziłeś. Gratulacje. Nie poddawaj się, nadal myśl pozytywnie.

DROGA REDAKCJO (EXPENSIVE REDACTION)!

Zaczęłam czytać CD-Action ze względu na tematykę, a potem tak mnie zachwycił i zauroczył używany przez autorów język i styl, że teraz już czytam GŁÓWNIE ze względu na możliwość delektowania się nim – pismo, w stereotypie tworzone dla/przez nerdów, dostarcza mi co miesiąc absolutnie humanistycznego thrillu! (To znaczy TEŻ). Tak trzymać!

Spłakałam się ze śmiechu nad „Uwagami nauczycieli" w jednym z poprzednich numerów – sama jestem nauczycielem, wprawdzie akademickim, ale i tak nałogowo zbieram sobie takie właśnie. Profil osobowy: kobieta (!), lat 50 (!! – a nawet 51 w grudniu), od zawsze wierna wszelkim rolplejom. Zawód wykonywany – wykładowca języka angielskiego na UW. Misja życiowa – leczenie z kompleksów studentów, którzy uważają, że w wieku lat 22 są za starzy, by grać albo by się do grania przyznać, tylko chowają się w ciemnym pokoju ze swoim private shameful heaven. I studentek, które się wstydzą, że będąc kobietami, mają takie głupie hobby.

Pozdrawiam serdecznie i czekam na kolejną porcję przyjemności growo-językowych, choć brzmi to dziwnie :)

Marta Franciszkiewicz

Widzicie, dzieciaki, nauczyciel też człowiek. A nawet też gracz i też czytelnik CDA. Aby to udowodnić, Marek Lenc (nauczyciel!) wstawił tu odpowiedni rysunek. Swoją drogą Bartosz Wiśniewski, którego odjeeeechane rysunki znów pojawiają się w NL, to kto – nauczyciel. Strach się bać?

MJ: Nie taki diabeł straszny, jak się umaluje.

9kier: Byłoby jeszcze fajniej, ale naczelni nie pozwalają mi już na angielskie śródtytuły w piśmie!

RÓŻNE TAKIE

Jestem czytelnikiem starej daty i pamiętam, jak za czasów Gamblera i SS wieszczono rychły zgon gatunku... RPG. Ten ma się świetnie, umarł za to inny – zaawansowane symulatory lotnicze. Pamiętam, że wyżej wymienione pisma miały redaktorów-ekspertów od lotnictwa wojskowego (taki KaytecK w SS), a nowy symulator był recenzowany praktycznie w każdym numerze. Co się stało?

Za trudne, za długie, za skomplikowane. Mało osób kupi, nie opłaca się. Dlatego znikają turowe strategie, tycoony, RTS-y i wszystko inne, co wymaga skupienia, myślenia i długich godzin siedzenia. Takie czasy. U nas w symulatory maniakalnie grał Pepin Krootki... i pewnie dlatego już nic nie pisze.

MJ: Życie przyśpiesza, to i mamy mniej czasu na odpoczynek i rozrywki. Pytanie ogólne brzmi: dlaczego dajemy się tak poganiać?

9kier: Teraz od symulatorów mamy enkiego (cała reszta redakcji nie rusza tego gatunku kijem z trzech metrów, no, może oprócz gema), ale z tego, co mówi, ostatni dobry wyszedł w 2004 roku. W kwestii innych „umierających" gatunków – akurat jeśli chodzi o strategie turowe, tu się nie zgodzę, wychodzi ich mnóstwo, chyba że masz na myśli takie z chodzeniem w turach, których mi wcale nie szkoda. Z RTS-ami jest naturalnie znacznie gorzej, ale StarCraft II jakoś się trzyma, Company of Heroes 2 co jakiś czas przypomina o sobie, a od czasu do czasu w branży wykiełkuje coś pokroju Grey Goo. Z lunaparkowych tycoonów w tym roku wyjdzie jeszcze Roller Coaster Tycoon World, a w następnym Planet Coaster, więc też nie jest tak źle. Nie uprawiać czarnowidztwa, a już na pewno nie zwalać na „bo ludzie lubią krótkie gry" – gdyby tak było, erpegi umarłyby jako pierwsze.

Konsole. Przychodzi producent konsoli do developera i rzecze: „Stworzyliśmy wam solidne środowisko zarobkowe i ledwie mamy z tego zysk. Teraz chcemy działkę od każdego egzemplarza waszej gry na nasz sprzęt". Dobrze rozumiem?

Dobrze rozumiesz. Producenci mają po prostu nadzieję, że jak już ją kupisz, to będziesz przez parę lat dokupywał do niej gry (zdecydowanie nietanie), a jak się domyślasz, jest w tej cenie konkretna „działka" dla twórców konsoli.

Niby jest w tym logika, ale taka, która ignoruje okazje do zarobku. Konsola jest sporo tańsza od wydajnego peceta – więc kupują ją mniej zasobni klienci. Na ile gier za 250 PLN rocznie sobie pozwolą? A może ta cena wynika ze świadomości, że na niewiele? Czy to nie jest, Waszym zdaniem, postawione na głowie? A może sprawy mają się jeszcze inaczej?

Patrzysz na to oczyma Polaka. A na Zachodzie „z konsolą jest mniej zachodu, to se kupię konsolę, włożę płytę i gram". Nie kupują jej biedniejsi, ale leniwsi albo ci, którzy chcą po prostu grać i tylko grać.

„Napiekła ciastek Królowa Kier, bo się zbliżała Gwiazdka. Ale podpatrzył ją Walet Kier – i porwał wszystkie ciastka!" – jaką rolę w tej historii odegrała 9kier.

MJ: Ja bym to zwalił na waleta.

9kier: Jeśli ktoś ukradł mi ciastka, to musiał być MQc! Ściąć go!

Piractwo. Absolutnie jestem za kupowaniem legalnych kopii gier, ale sądzę, że rzesze gotowych płacić za gry Polaków stworzyły jednak gry piracki, pozwalając zerowym kosztem skosztować tego narkotyku. Nie byłoby dużego rynku gier

NOWY KONKURS

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać liter z innych roczników). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!

komputerowych w mało zamożnym państwie, gdyby nie dawni piraci. To oni kreowali u przyszłego klienta legalnych dystrybutorów pewne zgubne nawyki. ;)

Patrząc w ten sposób, to można pochwalić II wojnę światową, bo ona bardzo rozwinęła technologię, nakręciła koniunkturę, stworzyła wiele miejsc pracy... bo tak przecież było. Ale czy to oznacza, że wojny są tym samym w porządku? Chyba nie tędy droga, moim zdaniem.

MJ: Niewątpliwie są bardzo opłacalne dla tych, którzy je wywołują.

9kier: Pyrrus smutno kręci głową.

Ksywy. Redaktorzy zapewne sami sobie je wybierają. Myślę, że fajnie by było, gdyby jednak każdemu z Was wymyślał je rednacz – i to po jakimś czasie współpracy (do tego czasu recenzja mogłaby być podpisana pojedynczą literką czy coś). Imię nadane sobie samemu nie jest imieniem prawdziwym. :P

Kwietny

Ksywy nadawane przez naczelnego – szczególnie w czasie dedlajnu – niekoniecznie nadają się do publikacji, przynajmniej nie przed godziną 23.00.

9kier: Ja swoją wymyśliłam w pięć minut, bo trzeba było na już. Potem się okazało, że wcale nie trzeba było, ale Ghost lubi terroryzować praktykantów.

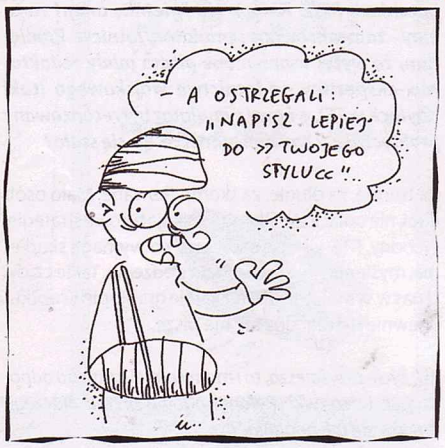
Oj, lubi. :)

KĄCIK LISTÓW DZIWNYCH

Zacznę prosto z mostu. Nie wiem, co tobą, Smugglerze, kieruje, ignorancja, hipokryzja czy (prawdopodobne!) jakaś psychopatyczna, przewrotna złośliwość, ale najwyższa pora, by ujawnić, co jest grane. Od dłuższego czasu narzekasz na łamach Action Redaction na fakt, że przychodzi do was coraz mniej ciekawych, wartościowych listów. Nie podajesz przyczyny. Nie wiem, naprawdę jej nie znasz czy tylko się zgrywasz? Bo to nie jest śmieszne, ani trochę. Tekst ten dedykuję wszystkim, którzy myślą o napisaniu listu do Action Redaction. Przestrzegam – to pułapka. Nie powtarzajcie moich błędów.

Jeden list. Tylko jeden, nawet nieprzesadnie krytyczny – ot, nostalgiczna dywagacja na temat starych, dobrych czasów. Opublikowaliście go. Ucieszyłem się, kiedy go zobaczyłem, nie powiem. Problemy zaczęły się później. Kiedy następnego dnia trzy dachówki spadły na chodnik tuż obok mojej głowy, uznałem to za zwykły zbieg okoliczności. Fakt, było to akurat w parku, ale nie o takich przypadkach już przecież słyszano. Kiedy mój rower nagle eksplodował, kiedy chciałem na niego usiąść – uznałem, że widocznie coś było nie tak z regulacją siodełka. Ale kiedy pociski snajperskie zaczęły uderzać w ścianę za moimi plecami, gdy robiłem przysiady, zdecydowałem, że to chyba jednak nie przypadek. Nie myliłem się. Kaloryferowy czekał, naturalnie, na dachu budynku naprzeciwko.

Krótko – skrewiliście. Myśleliście, że jest w porządku nasyłać Wanię na ludzi tylko dlatego, że napisali do was list? A potem narzekacie, że listów tak mało? A ja się, głupi, dziwiłem, że coraz mniej przychodzi korespondencji od antyfanów... Ale skrewiliście. Ja nadal żyję i ujawnię wasze machlojki. Teraz muszę kończyć, bo ktoś puka do drzwi, ale jeszcze



MJ: No i dał plamę.

9kier: <czyści dłoń i buty chusteczką i odkręca tłumik>

Chciałem dać jakieś mega super wejście. Chciałem wjechać na pełnej kie jak uchodźcy do Europy, ale jednak nie potrafię, więc przywitam się zwykłym „cześć!". Na początku jakże tego pięknego listu, który do was kieruję, to podziękowanie za kawał dobrej roboty, za dobre recenzje, za dobre dodatki, widać, że robicie to z pasji. (...) Czytając czasami listy do redakcji, od ludzi, którzy mają ból, że do gazety dodaliście coś, co im nie pasuje, zazwyczaj mnie w jakiś sposób bawi. :D Przynajmniej wiem, że są większe debile ode mnie. (...)***

Ervi

MJ: Smugglerze – „gazety" – widzisz i nie grzmisz?!

...Brooooooommmmm!!! Może być?

Dołączona do 250 numeru gra sprawiła niektórym naszym czytelnikom pewne problemy...

• Chciałem zagrać w Tom Clancy podczas instalacji wyskoczył komunikat, żeby włożyć inny dysk ale ja nie mam drugiego napędu. Co robić ?

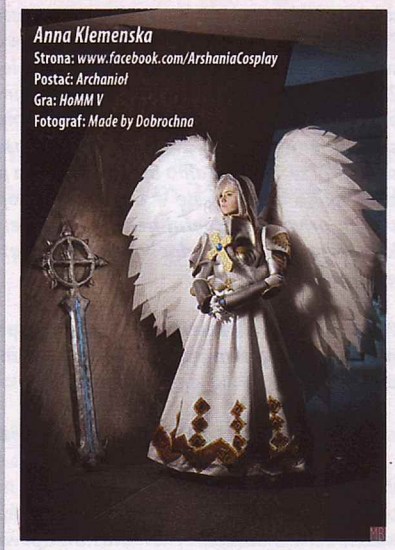
I dostałem komunikat, żeby włożyć dysk nr 2. Który to?

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.



Wybrałam akurat taką postać dlatego, że seria Heroes skradła mi serce a Archanioł to moja najukochańsza jednostka wojskowa.

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

REKLAMACJE PŁYT: tel. 71 341 20 83, wew. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
• Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE
Assassin's Creed: Liberation HD
Grand Ages: Rome – Gold Edition

FREEWARE
Darkest Dreams

GALERIE
Cibele
Fallout 4
Game of Thrones
Just Cause 3
Snoopy's Grand Adventure
The Crew: Wild Run

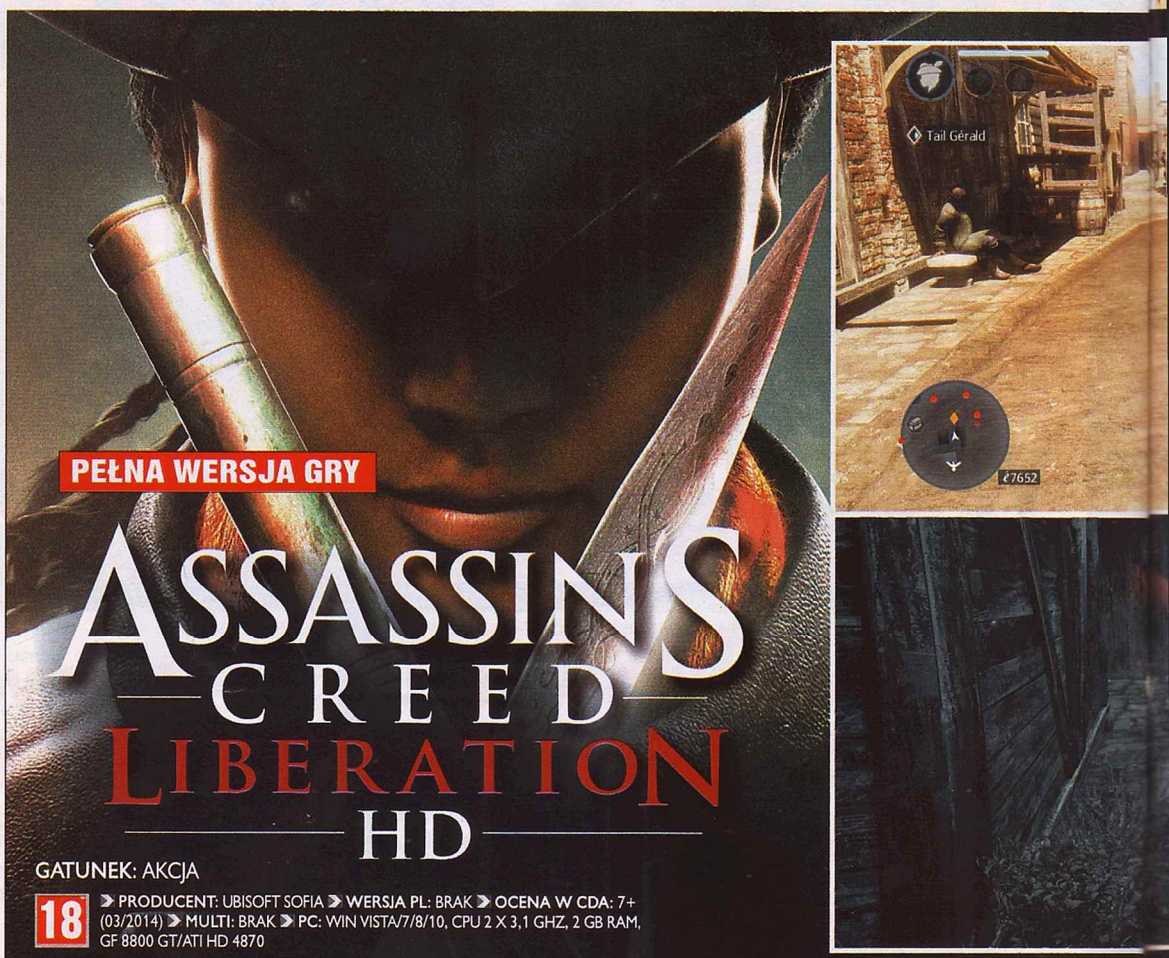
GAMEPLAY
Just Cause 3

MODULATOR
Mody do Fallouta 4

BONUSY
ActionMag
Esensja
FAQ – wersja 3.3.2
Składanie komputera
Tapety
Tapety świąteczne

E-BOOKI
Pięć dziwnych nocy wigilijnych
Marny gadzio
Ten okropny grudzień
Rae Ragis

NA LUZIE
Obrazki i animowane GIF-y
Marek Lenc



GATUNEK: AKCJA

18 ➤ PRODUCENT: UBISOFT SOFIA ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: 7+ (03/2014) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 X 3,1 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800 GT/ATI HD 4870

Najbardziej egzotyczna i najmniej popularna gra serii Assassin's Creed. Liberation stworzona została przez bułgarski Ubisoft (szefem projektu był ojciec X-COM-a Julian Gollop!) na PlayStation Vitę i dopiero po roku z okładem, w wersji HD (ale już bez „III" w tytule), znalazła się na PC. Jej niezwykłość jednak to nie tylko zasługa mobilnych korzeni, ale przede wszystkim unikatowego bohatera, a ściślej – po raz pierwszy w dziejach marki – bohaterki.

Tą jest Aveline de Grandpré – Kreolka z XVIII-wiecznej Luizjany, publicznie córka majętnego kupca, w sekrecie adeptka Bractwa (i Siostrzeństwa) Asasynów. **Akcja rozgrywa się głównie w Saint Louis w przededniu wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych** i obraca nie tylko wokół templariuszy i reliktów Pierwszej Cywilizacji, lecz także problemu niewolnictwa. Rozwiązania gameplayowe pozostają tradycyjne (skrytobójstwa, parkour, walka oparta na kontrach), ale dodatkowo w Liberation wprowadzona została ciekawa innowacja w formie różnych „osobowości" naszej Aveline. Ta może działać jako asasyn – postać stworzona do walki wręcz i pościgów po dachach, jednak łatwa do wykrycia przez wrogów. Mniej rzuca się w oczy jako niewolnica, ale w tym przebraniu traci na mobilności i wyposażeniu. Najbezpieczniejszą osobowością jest dama zdolna uwodzić pojedynczych przeciwników, ale pozbawiona praktycznie broni (prócz ukrytego ostrza i zabójczej parasolki) i zdolności wspinania się po obiektach. Przemian dokonuje się w tworzonej na bieżąco w grze sieciach „przebieralni" i wybór często znacząco zmienia charakter rozgrywanych misji. Każde z wcieleń dziewczyny ma inny sposób na pozbycie się złej reputacji – wręczanie łapó-

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Andrzej Choynowski, Sławomir Bandurski
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka

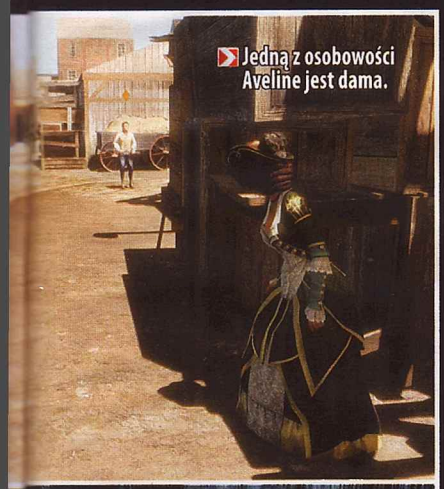
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.
ISSN 1426-2916
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

PEŁNA WERSJA GRY

GRAND AGES ROME

Nie od razu Kraków zbudowano.

Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu.


Jedną z osobowości Aveline jest dama.

Zmysł asasyna wygląda tu ciut inaczej.

GATUNEK: EKONOMICZNA/RTS

12

PRODUCENT: HAEMIMONT GAMES ▸ WERSJA PL: BRAK ▸ OCENA W CDA: 7+ (04/2009) ▸ MULTI: ONLINE ▸ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2,5 GHZ, 1 GB RAM, GF 6600/ATI 9600

Złoty pakiet Grand Ages: Rome, gry zapowiadanej pierwotnie jako Imperium Romanum II, wraz z jej oficjalnym dodatkiem The Reign of Augustus. To **zachwycająco rozbudowana strategia historyczna** łącząca zarządzanie prowincjami w stylu starożytnych Cezarów z dla odmiany uproszczonym wojennym RTS-em na lądzie i wodzie.

Nie da się ukryć jednak, że twórcy z bułgarskiego studia Haemimont Games skoncentrowali się na budowlanym aspekcie zarządzaniami prowincjami. Podwładni trzech klas – plebejuszy, ekwitów, patrycjuszy – oczekują harmonijnego rozwoju osady zapewniającej spełnienie ich potrzeb, także duchowych (chleba i igrzysk!). W grze są też uprawa i hodowla, rzemiosło i przemysł, dyplomacja i religia, a tylko sprawne balansowanie pomiędzy nimi pozwala stworzyć miasto gotowe funkcjonować bez dalszych ingerencji gracza.

Drugi, nieco słabszy element stanowią starcia wojskowe – również na morzach. Formowane są różne jednostki – hastati, triarii i auxilia – które zbierają doświadczenie, a także mają zmienne morale. Szkoda tylko, że tak niewiele danych nam jest opcji taktycznych i w sumie prócz podziwiania, jak chłopcy piorą się po łbach, roboty w czasie bitew nie ma. Na szczęście w ustawieniach ultra jest na co patrzeć, bo oprawa Grand Ages: Rome jest zaskakująco dobra. Mnie najbardziej ujął widok graffiti na ścianach pierwszej wybudowanej insuli – miasta, jak widać, nie zmieniają się nigdy.

Uwaga, gra wymaga klienta Steam. Kod aktywacyjny otrzymacie po wpisaniu na kody.cdaction.pl kodu nadrukowanego fizycznie na naszej płycie.

wek, zrywanie listów gończych, ale także eliminowanie świadków. Szkoda jednak, że jak na grę o przebierankach stroje poszczególnych wcieleń Aveline różnią się tylko kolorami. Warto dla porządku dodać też, że w wersji PC brakuje obecnego na PSV trybu multiplayer, ale ten standardowo nie był ani szczególnie porywający, ani nawet w pełni udany.

Wizualnie gra przypomina uproszczonego nieco Assassin's Creeda III i choć ogólnie niebrzydka, może kłuć w oczy graczy przyzwyczajonych już do jakości Unity, Syndicate'a czy nawet Black Flag. Ma jednak naprawdę znakomity soundtrack – niektórzy twierdzą, że najlepszy w całej serii – który nie zestarzeje się nigdy. W sumie więc warto zaprzyjaźnić się z Liberation HD – także dlatego, że wraz z Assassin's Creed III oraz Black Flag stanowi kompletną „trylogię amerykańską".

Uwaga, gra wymaga klienta Uplay. Kod aktywacyjny otrzymasz po wpisaniu na kody.cdaction.pl numeru seryjnego nadrukowanego fizycznie na naszej płycie.

KODY DO WOT I WOWS O WARTOŚCI 50 ZŁOTYCH!

Tym razem po wpisaniu kodu z płyty na kody.cdaction.pl uzyskasz kody bonusowe do World of Tanks oraz World of Warships o wartości ponad 50 złotych! Dla nowych graczy będzie to unikatowy radziecki okręt premium poziomu II Diana wraz z miejscem w porcie oraz 500 dublonami – pakiet o wartości 1300 dublonów, czyli ponad 20 złotych. Wszystkim bez wyjątku zaś dorzucamy dodatkowe trzy dni konta premium oraz niemiecki czołg średni premium poziomu III Pz.Kpfw. S35 739 (f) wraz z miejscem garażowym. Wartość tych trzech ostatnich podarunków to 1850 sztuk złota, czyli ponad 30 złotych!

Kod dla zaczynających
- Diana – unikatowy radziecki okręt premium poziomu II o wartości 500 dublonów
- miejsce w porcie o wartości 300 dublonów
- 500 dublonów

Kod dla wszystkich
- Pz.Kpfw. S35 739 (f) – niemiecki czołg średni premium poziomu III o wartości 1000 sztuk złota
- miejsce garażowe o wartości 300 sztuk złota
- 3 dni konta premium o wartości 650 sztuk złota

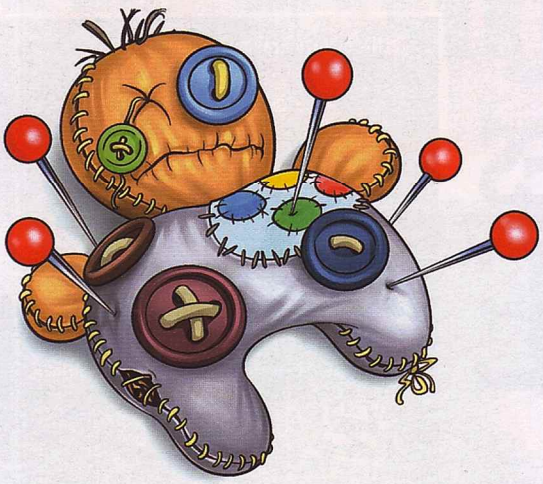
Uwaga, kodu z czołgiem warto użyć, nawet jeśli zamierzasz grać wyłącznie w World of Warships – konto premium działa także w World of Warships!

NIE MASZ KONTA WARGAMINGU?

Wejdź na stronę worldoftanks.eu lub worldofwarships.eu i w prawym górnym rogu ekranu znajdź opcję „Zarejestruj się". Wpisz adres e-mail, na który przyjdzie wiadomość weryfikująca, nazwę gracza, jaka wyświetlać się będzie w grach Wargamingu, i dwukrotnie hasło – im mocniejsze, tym lepsze. Następnie przepisz dokładnie cyfry znajdujące się w okienku i nie zapomnij kliknąć linii „Czy masz kod zaproszenia?". Wpisz swój kod zaproszeniowy, by otrzymać niedostępną w sklepie Dianę wraz z miejscem w porcie oraz 500 dublonami. Pozostaje jeszcze tylko odebrać wiadomość i potwierdzić istnienie konta poprzez kliknięcie znajdującego się w niej linku.
Uwaga: ważność kodu upływa 30 czerwca 2016 r.

MASZ JUŻ KONTO WARGAMINGU?

Zaloguj się na worldoftanks.eu lub worldofwarships.eu przy użyciu adresu e-mail oraz hasła stosowanego w grach Wargamingu i z rozwijanego menu dostępnego po kliknięciu nazwy gracza w prawym górnym rogu ekranu wybierz opcję „Aktywuj kod promocyjny". Wpisz swój kod dla wszystkich i zaloguj się do gry – twój nowy Panzerkampfwagen S35 739 (f) wraz z miejscem garażowym i 3 dni konta premium już czekają!
Uwaga: ważność kodu upływa 30 czerwca 2016 r.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Twórcy THPS 5 desperacko próbują go reanimować, aplikując mu kolejną końską dawkę (8 GB) poprawek w patchu 1.03. To „03" na końcu idealnie pasuje do katastrofalnej średniej ocen z metakrytyka, czyli 32/100. Aż przypomina się taki wiersz Asnyka „Daremne żale", który pozwalamy sobie sparafrazować:
Daremne żale – próżny trud
Bo dalej w niej nic nie styka
Schrzanionej gierki żaden patch
Nie wciągnie na top metakrytyka.

Tomasz Karolak może zagrać Geralta z Rivii!!! Co prawda news jest zupełnie bez sensu, bo on chce tylko wystawić musical o Wiedźminie (co wcale nie musi się łączyć z zagraniem głównej roli), ale nie chcieliśmy być jedyni w Polsce, którzy o tym NIE napisali. Wszystkim, którzy bezkrytycznie wrzucili na swoje strony tę „rewelację", dedykujemy cytat z książki Sapkowskiego: „najbardziej brakowało mi twojego milczenia".

Bethesda zakazała serwisom prasowym podawania daty, kiedy upływa embargo na recenzję Fallouta 4. Czyli po prostu dała embargo na koniec embarga. Skomentujemy to zaraz po tym, jak upłynie embargo na nabijanie się z embarg Bethesdy, co będzie miało miejsce za dni... a sorry, tego też nie możemy jeszcze powiedzieć. Podpowiemy producentom, że można było dać bezterminowe embargo na każdą ocenę poniżej 8. Lecimy w kulki? Tak/nie/może/sarkazm (tak).

Grupa hakerska Anonymus wypowiedziała wojnę Państwu Islamskiemu. Przerażony możliwością zbanowania na Twitterze i Instagramie rzecznik ISIS oświadczył: „nie takich 72 dziewic oczekiwaliśmy w nagrodę".

Niezła draka na polskiej scenie CS-a. Organizatorzy rozgrywek East Games United zbanowali drużynę Netwars na podstawie przypuszczeń, nie podając dowodów oszustwa. (A konkretniej zarzucono im stosowanie podczas rozgrywki wallhacka lub radar hacka, ale nie wskazano ani gdzie, ani kto). Ot, ponieważ „8 osób sprawdziło dema z meczu i myślało tak samo" – to zdyskwalifikowali. Teraz czekamy, aż te 8 osób zdyskwalifikuje teorię o kulistości Ziemi, bo „sprawdziło naukowe dowody na to i zgodnie uważa, że są bez sensu". Następna ósemka udowodni istnienie jednorożców. Na szczęście organizatorzy po fakcie anulowali bana i zbanowali banujących (administratorów turnieju). Jest jeszcze nadzieja.

To wciąż i tak nic w porównaniu ze sceną światową. Na Dreamhack Winter znany z Doty 2 Jonathan „Loda" Berg (mistrz świata z 2013 roku zresztą) pobił się ze znanym dziennikarzem e-sportowym Richardem Lewisem. Wezwano policję, przesłuchiwano świadków, a organizatorzy wystosowali oficjalne oświadczenie na ten temat, znacznie przy okazji zwiększając zainteresowanie największym LAN party wśród społeczności graczy. Pomysł chwycił i na przyszłą edycję IEM Katowice ustawiono już ponoć starcie polskiej Złotej Piątki CS:GO z dwiema drużynami Chińczyków naraz oraz, pokazowo, pojedynek Włodzimierza Szaranowicza z Marcinem Najmanem.

Dostało się Valve od ASA – brytyjskiej organizacji sprawującej pieczę nad etyką reklamy. Jej członkowie uznali, że firma Gabe'a Newella wprowadziła w błąd klientów, gdy podczas letniej wyprzedaży wystawiła zestaw GTA V i m.in. kart do GTA Online jako przeceniony o 25% z 51,99 funtów na 39,98 funtów. Problem w tym, że ów zestaw nie istniał wcześniej, a przez chwilę reklamowany był obok „suchego" wydania GTA V za 39,99 funtów, które przecenione nie było, ale mogło sprawiać takie wrażenie. O tym, ile podobnych błędów, a zwłaszcza nieukończonych gier wystawianych przez chciwych developerów przemknęło na Steamie pod nosem Brytyjczyków, wolimy nie myśleć. ***[Smg & enki]***

z Akademii CD-Action (akademia.cdaction.pl)

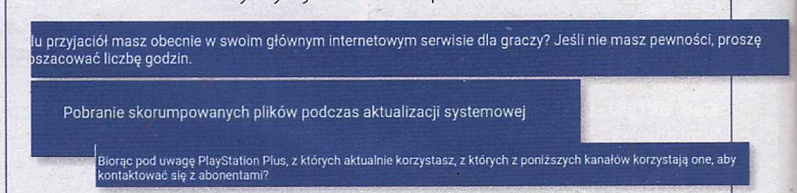
Do pogoni za wsteczną kompatybilnością powoli dołącza Sony z grami PS2 oraz Nintendo, które zapowiedziało Pokémon Red. Patrzę na mój chiński kalendarz i widzę, że 2016 to rok Odgrzewanego Kotleta. ***[V for Vendetta]***

Za DLC do Train Simulator 2016 dodający trasę z Liverpoolu do Manchesteru zapłacimy jedyne 29,99 euro. Taniej wyjdzie przejechać się samemu. Ba! I grafika lepsza! ***[Poosheck]***

Nowe sterowniki dla kart Radeon obniżają prędkość pracy wiatraków. AMD uspokaja, że niedługo ukaże się hotfix. Niecierpliwie czekamy na owego fiksa, ponieważ hot już jest. ***[Delykiet]***

Twórcy Dead or Alive 5 Last Round nie popierają modów kasujących bardzo skąpe ciuszki wojowniczek. To zabawniejsze niż fakt, że niektóre wersje ich dzieła same kasują graczom zapisane stany gry. ***[SirK133]***

Nie samym Wiedźminem Polak żyje. Oto gra, nad którą pracują w CD Projekt RED

Oto nagłówek, który na chwilę pojawił się na pewnym mającym spore ambicje portalu. Co prawda pod wpływem wielu ironicznych komentarzy internautów szybko zmienił się na: „Oto gra, nad którą obecnie pracują weterani studia CD Projekt RED", ale internet nie zapomina. A Szpile nie darują.

My chcieć pochwalić pozioma ankiet jaka zrobić na strona swoja PlayStation Store. Gratulować my polszczyzna piękna i zrozumiałość oczywista. Doceniać my też polskie akcenta przykładu dla do korupcji aluzja. Liczymy na nekstowe ankiety w symilarnym stylu bo to nas endżojuje wielce bardzo. Oszczędność na korekta i redakcja tekst opłacać się nie za bardzo a translatory być jeszcze nie perfektne do końca.